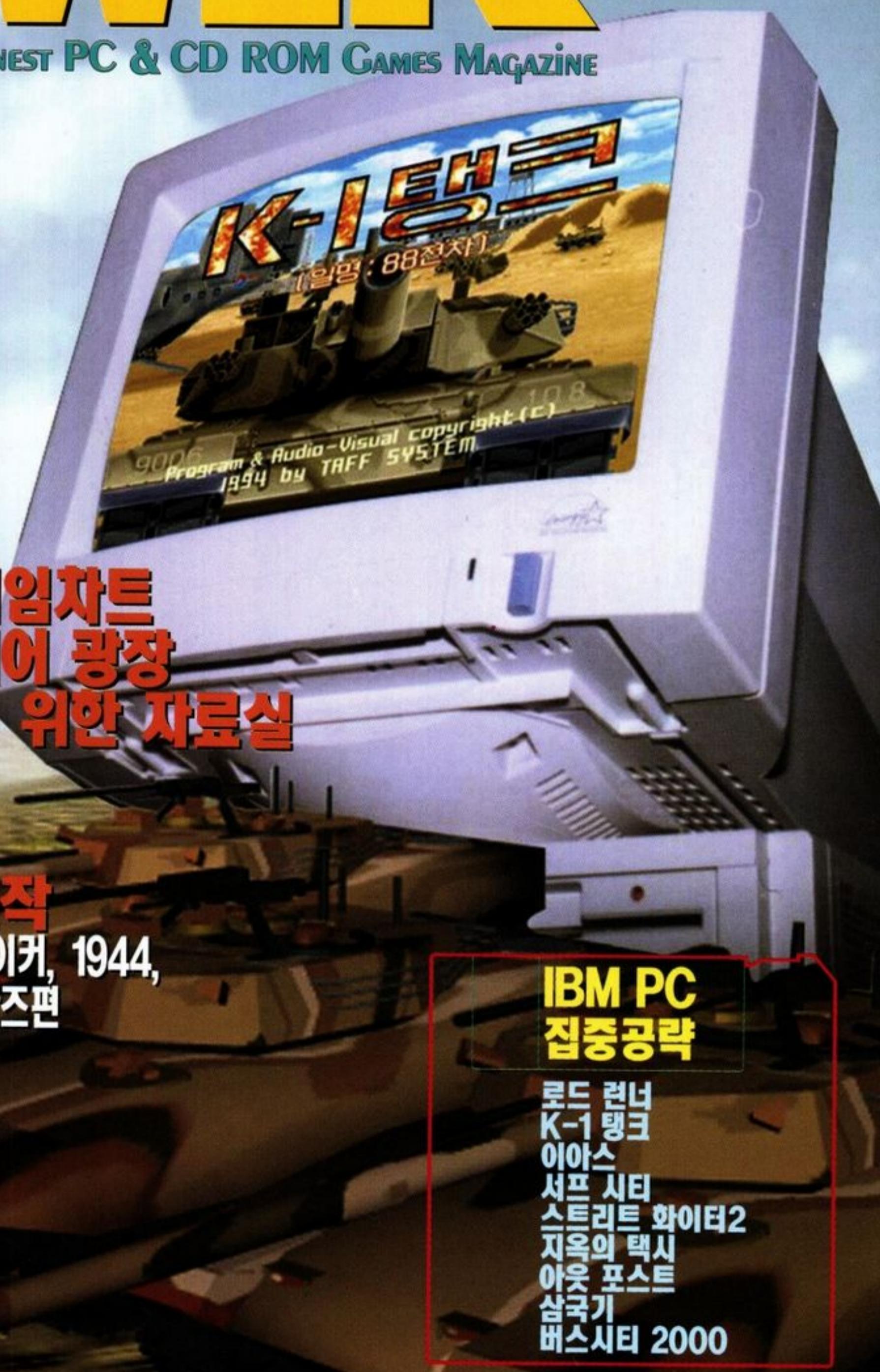
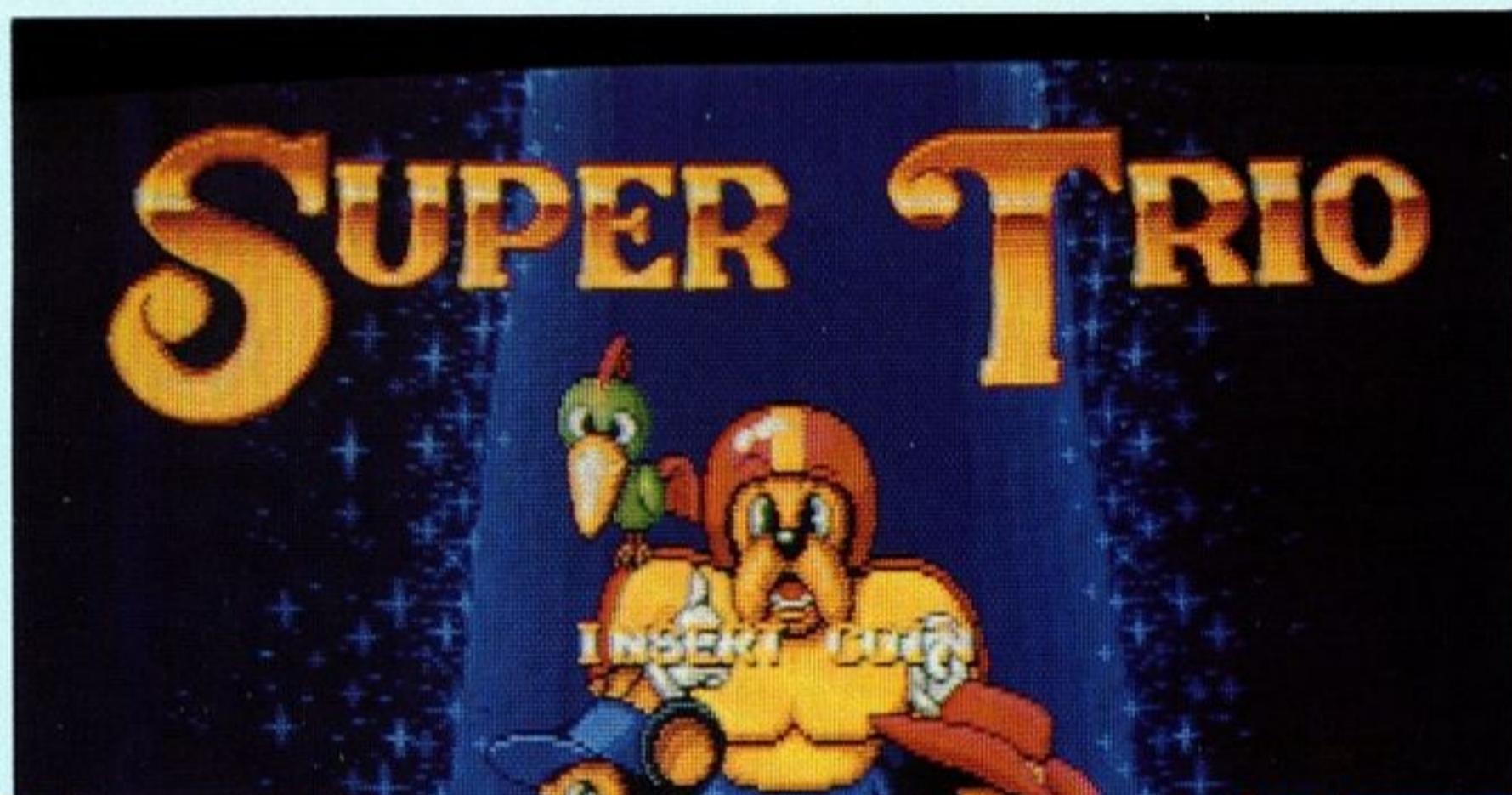
IBM PC • 3DO • CD-i • SATURN • 32X • PLAY STATION • JAGUAR • NEOGEO • ARCADE
GAME POWER
GAME CHAMP
The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine
'95 1
K-1탱크
(일명 : 88전차)
Program & Audio-Visual copyright (c)
1994 by TAFF SYSTEM
IBM PC 히트게임차트
교육용 소프트웨어 광장
온라인 게이머를 위한 자료실
해외게임리뷰
국산게임리뷰
IBM PC 기대신작
녹정기, 하푼 II, 프린스 메이커, 1944,
탄생, 탱크!, 영웅심리 토파즈편
IBM PC
집중공략
로드 런너
K-1 탱크
이아스
서프 시티
스트리트 화이터2
지옥의 택시
아웃 포스트
삼국기
버스시티 2000

국산 소프트의 비폭력 선언!

기존의 단순 스크롤 액션 게임과는 다른
2인 동시 플레이어 퍼즐 형식을 가미한
우리의 유저들을 위한 게임 소프트
Super Trio, 유저들이 잃어버린 참 재미를 되찾아 줄 것입니다.

게임 특징

- 동화적인 애니메이션
- 국내 최대의 스테이지
- 2인용 동시 play
- 액션 아케이드
- 삼중스크롤

사용환경

사용기종 : 386급 이상
HDD : 10MB이상
RAM : 2MB이상
DOS : V3.0이상
사운드 : 사운드 블래스터, 옥소리, 애드립

게임 협력업체
大 모집!!

(주) 동성조이컴
서울시 강남구 역삼1동 832-3 영진빌딩 510호
TEL : 554-8945, 557-1030 FAX : 557-1030

ZAKATO

COMBAT ROBO

사용기종 :
IBM-PC 386이상
RAM : 2M이상
애드립/사운드 블레스터/
사운드 캔버스/미디지원
VGA 전용
DOS 5.0이상

Z-387

轉輪機兵
전륜기병

자카토

서기 2150년 세계 최강의 동아시아
연방 우주군의 최신예 전략 전투
폭격기 개발 완료. 놀라웁게도
인간의 형태를 띈 이 새로운 기체에
전륜기병이라는 명칭이 주어진다.
코드네임 Z-387, 형식분류
우주항행형 근접지원 전투폭격기.
긴장이 고조되고 있는 목성궤도
제 137 우주사단에 최우선적으로
긴급 배치한다. 이 신예기종을 위해
선발된 사람들은 소수의 선택된
에이스. 그들은…

• 총 110 스테이지의 다중스크롤 화면
• 50여가지의 다양한 캐릭터
• 2인용 아케이드게임의 진수
• 화려한 애니메이션

도깨비처럼 무시무시하고 배꼽빠지는
정석원(015B)의 음악을 통코와 함께!!

귀엽다! 영악하다! 깨물고 싶다!!!
스타펜티 하나 달랑 걸치고 나타난
'X세대' 깨비 통고

IBM PC GAME
IBM PC 286 이상
그래픽 : VGA
사운드 완벽지원
작곡 : 정석원(015B)
장르 : 아케이드
용량 : 2HD 4장
가격 : 25,000원
제작 : 트윔게임랩
총판매원 : 네스코

제작
TWIM
The World Is Mine Corporation
140-013
서울 용산구 한강로 3가 16-58 전자오피스텔 611호
(주)트윔 TEL:704-8946, FAX:707-2655

총판매원
서울시 용산구 원효로 3가 51-30
(원효상가아파트 305호)
대표전화: (02) 3272-3521
F A X: (02) 3272-3524

게임?!

게임은 재미있어야 한다

KOGA

KOREA PC Game Development Association

과격한 하이레벨 액션 게임을 체험하라!

파격적인 레벨업!

고품질의 그래픽 & 사운드!

최적의 난이도 시스템!

이것이 바로

『인터렙트』!!!

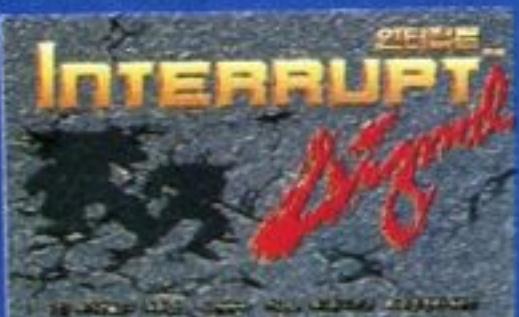
●기 종 : PC 386 이상급
(XMS 2메가 이상)

●그래픽 : VGA급 이상

●음 악 : 애드립, 사블, 목소리

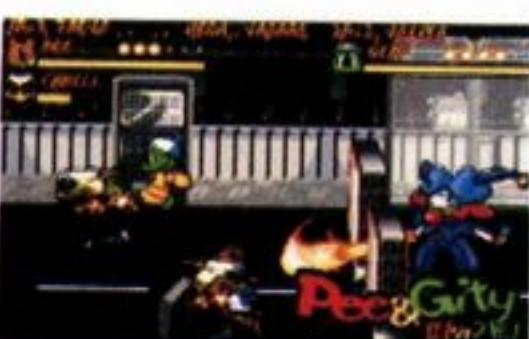
●장 르 : 액션형 슈팅게임

●제 작 : 패밀리프로덕션

●문의처 : (032) 766-8033

인터렙터

(블러디 시그날 : BLOODY SIGNAL)

INTERRUPT Signal

family Pro.

KOGA
KOREA PC Game Development Association
●총판매원 : 게임랜드(712-3682)
Pee&Gity
피와기티
스페셜
우리 크리스마스에
꼬옥 만나요!
와 신난다!
왜?
피와 기티 스페셜이 나왔으니까!
다시 돌아온 그린시대의 그린스타,
피와 기티
신나는 모험게임 피와 기티 스페셜
●기 종 : PC 386이상급
(XMS 2메가 이상)
●그래픽 : VGA급 이상
●음 악 : 애드립, 사블, 옥소리
●장 르 : 코믹 액션
●제 작 : 패밀리프로덕션
●문의처 : (032) 766-8033
family Pro.

'95 初 새로운 모험이 시작된다.

IBM-PC 386 GAME

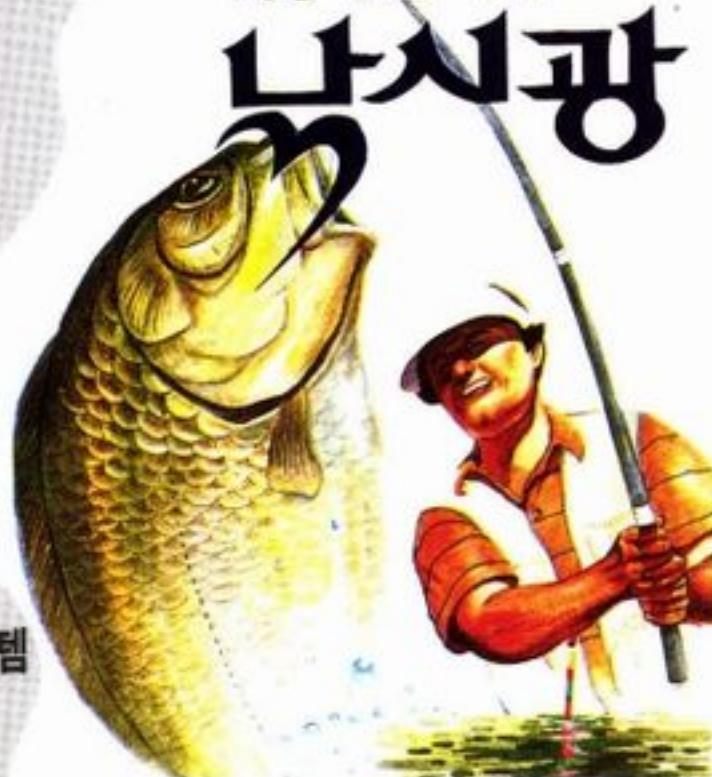
미리내 소프트웨어 TEL.338-2313
KOGA
●장 르 : 슈팅게임
●기 종 : I.B.M PC 386이상 권장
●메모리 : 4MB
●사운드 : 애드립, 사/블, 옥소리, 사운드 캔버스 호환기종
●용 량 : 미정
●카 드 : VGA카드
●발매일 : '95. 1. 10일
●횡스크롤 모드 + 액션모드를 동시에 Play 가능
●2인 동시 Play 가능
●전투기, 로보트 변신합체 분리 자유 선택
●비행슈팅 및 로보트 액션 슈팅으로 구성
●3차원 비쥬얼 씬
ASSAULT
그날이오면 5 DRAGON

주식회사 네스코에서 더욱 좋은 게임을 공급해 드리겠습니다.
TEL : (02)3272-3521

새로운

그 화려한 게임들을

▲통코/트윔

▲ K-1탱크/타프시스템

▶낚시광/타프시스템

 협력업체 모집 ● 주소 : 서울시 용산구 원효로 3가 51-30(원효상가아파트 305호) ●대표전화 : (02)3272-3521 ●FAX : (02) 3272-3524

게임의 메카!!

이제 네스코에서 선보입니다.

▲ 메카탐정 / S.A TEAM

▲ 샘통외전 / 새론소프트웨어

◀ 캡틴캥 / 새론소프트웨어

◀ 프린스 메이커 / 게임박스

THE OTHER STORY

SAMTON

메카탐정

1994년 창립4년의 해. 그동안의 성원에 감사드립니다.

VANSLUG

X파괴작전

1월초 발매결정

특징

홍미진진한 이벤트 스테이지 구성
게임진행방식에 따른 멀티엔딩
대형 보스 캐릭터
게임중의 다양한 대화
스피디한록큰롤 액션
복고풍의 배경음악
랩노이즈 효과음

S.N.S.T

지원사양

IBM호환기종 386SX 이상
메모리 2메가 (EMS 1메가 포함)
ADLIB,SOUNDBLASTER 호환카드,
MIDI (GM,GS 규격)
VGA 320 X 200 256컬러
하드 디스크 10메가 필수
2HD 4장

원: SOFT ACTION™
주식회사 소프트액션
서울특별시 은평구 진관내동 174-5
TEL (02) 381-5225
FAX (02) 381-5412

소비자가 : 27,000원

총판매원:
주식회사 네스코
서울시 용산구 원효로3가 원효상가 APT 305호
TEL : (代)3272-3521

IBM PC 히트게임차트

애독자인기순위

1 둠

- 액션
- id 소프트웨어
- 2HD 5장
- 32,000원
- 쌍용 (02-270-8434)

2 어스토니아 스토리

- 롤플레잉
- 소프 트라이
- 2HD 5장
- 37,000원
- 소프 트라이 (02-515-1053)

3 이스 Ⅱ 스페셜

- 롤플레잉
- 팔콤/만트라
- 2HD 7장
- 39,000원
- 만트라(0342-702-8425)

4 프린세스메이커 Ⅱ

- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스/만트라
- 2HD 6장
- 39,000원
- 만트라(0342-702-8425)

5 타이전투기

- 비행 끼뮬레이션
- 루카스 아츠
- 2HD 5장
- 39,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6.	폭소피구	스포츠	소프트월드	3.5인치 2장	27,000원
7.	천하무적	대전 액션	소프 트라이	2HD 4장	35,000원
8.	울티마8 페이건	롤플레잉	오리진	3.5인치 9장	39,000원
9.	론머맨	복합 장르	The Sales Curve	CD ROM	49,500원
10.	항공모함대해전, II	전략 시뮬레이션	S.S.G	3.5인치 5장	36,000원
11.	신비의 잉카제국II	어드벤처	칵텔 비전	3.5인치 10장	39,000원
12.	아라비안나이트	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 5장	35,000원
13.	1942	비행 시뮬레이션	마이크로프로즈	3.5인치 8장	35,000원
14.	요괴군단	롤플레잉	S.S.I	3.5인치 7장	39,000원
15.	메가레이스	레이스 게임	소프트웨어 툴웍스	CD ROM	45,000원
16.	삼국지3	전략 시뮬레이션	코에이	2HD 4장	42,900원
17.	삼국지외전2	롤플레잉	지관(유)	2HD 6장	27,000원

애독자구매희망순위

1 일루전 블레이즈

- 슈팅
- 패밀리 프로덕션/11월 중순 발매
- 33,000원 예정
- 2HD 7장
- 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

2 통코

- 액션 아케이드
- (주)토웜/12월 예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- (주)토웜(02-704-8946)

3 K-1탱크

- 시뮬레이션
- 타프시스템/11월말 발매
- 25,000원
- 2HD 2장
- 타프시스템(02-548-4663)

4 일지매전-만파식적편

- 액션
- 단비시스템/12월초 예정
- 미정
- 미정
- 금성소프트웨어 (02-7670-663)

5 탄생

- 육성 시뮬레이션
- 해드룸/12월24일예정
- 가격 미정
- 용량 미정
- 소프트액스(02-598-2554)

순위	타이틀	장르	제작사	구성	가격
6.	테이크 백	시뮬레이션	엑스터시	CD ROM	25,000원
7.	삼국기	시뮬레이션	지관(유)	미정	미정
8.	전륜기병 자카토	슈팅	막고야	미정	미정
9.	피와 기티 스페셜	액션	패밀리 프로덕션	미정	미정
10.	테이크백	비행 시뮬레이션	액스터시	CD ROM	25,000원
11.	슈퍼샘통2	롤플레잉	새론 소프트웨어	미정	미정
12.	하데스	비행 시뮬레이션	이블렉스	미정	미정
13.	메카탐정	액션 롤플레잉	소프트액션	2HD 5장	미정
14.	라이덴	슈팅	이미지테크 디자인	CD ROM	미정
15.	광개토대왕	전략 시뮬레이션	동서게임채널	미정	미정
16.	테마파크	시뮬레이션	벌크로프		25,000원
17.	래리6	어드벤처	시에라	미정	39,000원

피와 기티 스페셜

제작사 : 패밀리 프로덕션
장 르 : 액션
용 량 : 미정
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

신 캐릭터 소개

왕고램
고램과 비슷하게 생겼지만 보스로서의 파워를 가졌다. 돌칼을 지니고 다니며 바위손으로 변한다.

주방장
후라이팬을 휘두르거나 계란을 발사한다. 모자로도 공격이 가능하다.

로보워
사탕과자나라를 지배하는 로보트 괴물. 주무기는 미공개 상태이다.

수리파파
성의 주인이라는 것뿐. 그에 대한 자료는 아직 미공개 상태이다.

도 베스트
성문지기로서 철퇴와 투척용 무기인 반월권을 지니고 다닌다.

삿갓
한국적인 캐릭터 삿갓이 적의 손에 넘어갔다. 주무기는 칼과 삿갓이다.

닌자
일본 고유의 무사 캐릭터. 주무기는 밝혀진 바 없다.

샤키 -돌아온 늑대영웅-

제작사 : 패밀리 프로덕션
장 르 : 액션
용 량 : 미정
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-766-8033)

PC용 액션 게임의 단순성을 탈피, 아케이드용에 버금가는 캐릭터들의 움직임과 다양한 액션을 추구하는 샤키는 주인공 캐릭터의 변신 및 변신 전과 변신 후의 공격 방식이 다르고 공격 레벨 또한 서로 다르다.

7스테이지로 구성되어 있으며 각 스테이지를 2부분으로 나누었다. 보스 또한 여러명이 등장한다.

스토리 라인

아득히 먼 옛날 쉐이크 지방을 지배하고 있던 샤키는 이웃 숲의 붉은 사자 미드나이트 스워드를 만나게 된다. 둘은 거인 나라인 자카 지방을 손에 넣기 위해 치열한 전쟁을 벌인다. 샤키는 자카 지방의 절벽에서 미드나이트와 혈투를 벌이던 중 신의 저주를 받고 소년 시절의 샤키로 변해 버리고 만다. 소년 샤키는 자신이 살던 쉐이크 지방으로 돌아가려 하는데…

주요 등장인물

샤키(SHAKII)
미드나이트 스워드(MIDNIGHT SWORD)와 혈투를 벌이던 중 신의 저주로 사라진 쉐이크 지방의 최고 용사.

유키(YUKII)
샤키의 심복. 샤키의 신화가 사라지자 거인 나라의 왕 오마돈(OMADON)을 몰아내고 쉐이크 지방을 통합한다.

미드나이트 스워드 (MIDNIGHT SWORD)
샤키와의 결전 때 신의 저주를 받아 일토산 밑에 봉인된 사악한 사자. 평화스럽던 쉐이크 지방을 시끄럽게 만든 장본인으로서 오마돈(OMADON)을 앞잡이로 삼아 거인 나라와 쉐이크 지방을 다스리고 있다.

오마돈(OMADON)
거인 나라의 왕이던 그는 샤키가 사라지자 혼란한 틈을 타 쉐이크 지방을 통합한다.

뿔도깨비(CYCLE HOPS)
오마돈(OMADON)의 부하로서 거인 나라의 한 지방을 다스리고 있다. 성격이 매우 급하며 기회를 틈타 오마돈을 죽이고 거인 나라를 정복하려는 음흉한 계획을 세우고 있다.

어둠의 악마(DEMON)
미드나이트의 측근으로 날카로운 삼지창을 가지고 다닌다. 밤에 활동하며 어두운 곳을 좋아한다.

나무 귀신 (WOOD MONSTER)
마법에 걸린 나무로서 쉐이크 지방의 주변 숲을 지배하고 있다. 마음대로 움직이며 나뭇가지로 된 스프링 솔져(SPRING SOLDIER)를 부하로 두고 있다.

서브 캐릭터 공개

나뭇가지 (SPRING SOLDIER)
마법에 걸린 나뭇가지로서 우드 몬스터(WOOD MONSTER)의 직속 부하로 숲속 아무곳에서나 출몰했다 사라지는 재주를 부린다. 커다란 나뭇잎을 주무기로 사용한다.

가시 달팽이 (MORNING-STAR SNAIL)
마법에 걸린 달팽이. 몸집이 크고 등껍질에 돋아있는 가시를 무기로 사용한다. 그런데… 아무리 맞아도 에너지가 줄지 않는다…

두더지(MOLE)
원래 샤키의 부하에서 돌연 미드나이트의 부하로 변신한 캐릭터. 창을 사용한 필살기 참열창을 구사한다.

테이크 백(탈환) TAKEBACK

제작사 : 엑스터시팀
장르 : 비행시뮬레이션
용량 : CD ROM
발매일 : 12월 예정
가격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨어 (02-7660-663)

테이크 백(TAKE BACK)은 엑스터시팀(ECSTASY TEAM)에서 제작한 국내 최초의 비행 시뮬레이션 게임이다. 게임의 목표는 무기를 탑재한 전투기를 조종하면서 적기를 격추시키거나 모선을 보호하는 것이다. 각 임무에 따라 새로운 적들이 출현하며 모은 자금을 통해 더욱 강력한 무기를 탑재할 수 있다.

전체 용량은 300MB가 넘으며 3차원으로 제작된 멋진 화상의 비주얼 신이 지원된다. 게임에 사용된 모든 대화 역시 음성으로 처리되어 게임의 박진감을 다해준다.

리얼한 음성뿐만 아니라 무기 발사 혹은 폭발음 등을 들을 수 있으며, 배경 음악으로 클래식 스타일을 사용했다.

한글 메시지를 통해 자세한

정보를 얻을 수 있으며, 조이스틱 혹은 마우스만으로 게임을 진행하는 간편한 인터페이스 방식을 채용했다.

이즈미르

제작사	미리내 소프트웨어	**가 격**	미정
장 르	슈팅	**문의처**	미리내 소프트웨어 (02-338-2313)
용 량	미정		
발매일	미정		

A.D.2150년 인류는 평화라는 목표아래 연합국 이즈미르를 세웠다.

각 나라의 군대는 축소되어 각국의 이해관계의 조절과 외계의 행성을 개척하는 역할만을 맡았다. 그러나 시간이 흐르면서 약해진 군대의 틈을 타 범죄조직이 성장하고 그중 가장 큰 조직으로 자리잡은 TANNOY는 이즈미르의 주요인사를 30명이나 살해하는 전면전을 선포하기에 이르는데...

1.스테이지 "레이다 기지의 파괴"

TANNOY의 레이다 기지중 중앙통제시스템을 보유하고 있는 렌드 마크의 레이다 부대를 파괴한다면 적의 모든 통신정보망을 마비시킬 수 있을 것이다.

2.스테이지 "포로 구출작전"

우주개발 계획아래 XEEN 행성에 파견되었다가 TANNOY에 사로잡힌 개발팀을 구철하는 작전. 포로를 구출해야 XEEN행성을 탈환할 수 있다.

3. 스테이지 "해양로 차단작전"

XEEN행성 속에 다량의 메카닉을 숨기고 있던 TANNOY의 공격대장은 방어부대와 합세하기 위해 병력을 스타피시해안으로 이동시키고 있다. 이 정보를 입수한 이즈미르는 적의 해안로를 차단하기 위해 출동한다.

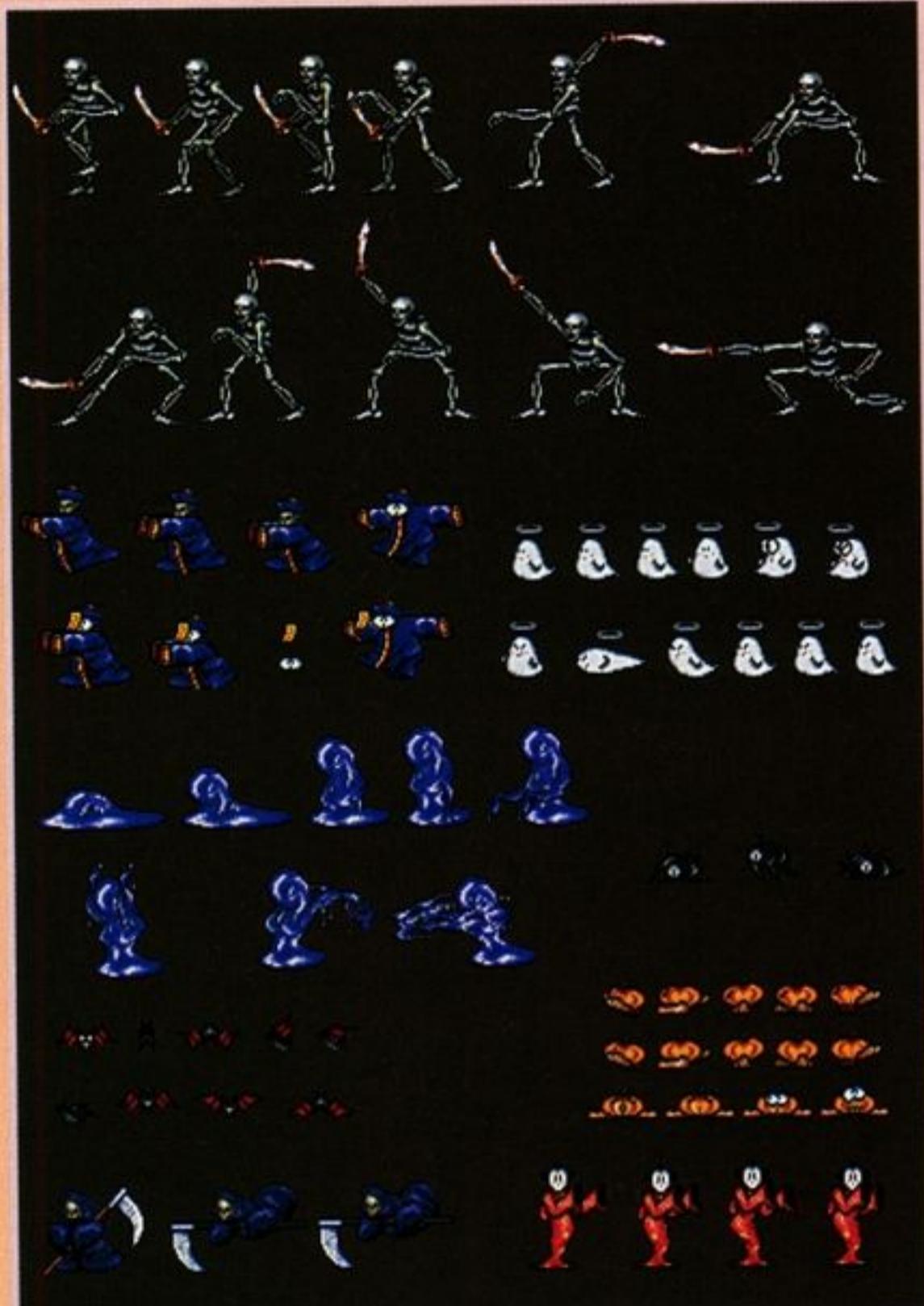
4.스테이지 "퇴각하는 INTRUDER 추적"

해상권을 빼앗긴 타노이는 인트루더 수송선에 모든 물자를 싣고 퇴각을 하고 있다. 이즈미르의 지휘대장 바커의 01부대가 그들을 추격한다.

5. 스테이지 "마지막 방어부대"

스타피시기지를 방어하는 타노이는 모든 병력을 동원해 이즈미르를 막을 준비를 하고 있다. 더이상의 피해를 막기 위해 중무장한 메카닉 BANG를 방어부대의 선봉으로 세우는데...

6. 스테이지 "최후의 결전지역 스타피시"

타노이의 모든 병력을 파괴한 이즈미르는 타노이의 본거지인 스타피시 기지로 향하고, 타노이의 보스 로버트 알베이는 직접 전투 메카닉 애드버킷을 몰고 출동하기에 이른다.

으라차차

제작사 : 미리내 소프트웨어
장 르 : 액션
용 량 : 640KB이상
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

아파차차의 후속작. 전편에서 악마는 야망을 꺾인 채로 추방을 당하여 우주를 떠돌고 그러던중 대마왕을 만나 복수를 요청하게 된다.

우주의 모든 악인들이 대마왕의 사자가 되어 평화를 위협하고 그들은 전세계를 지배하여 악의 영역을 더욱 넓혀 가려는 음모를 꾸민다. 그들의 계획은 대마왕의 마력을 빌려 서양 귀신들의 혼을 깨워 동양을 먼저 악의 통치권으로 만든 다음 전세계를 집어 삼키려는 것이다.

온갖 서양 귀신들이 모여있는 암흑의 지하 암매장 지대에 수천년 동안 잠들어 있던 죽음의 영혼들이 비로소 대마왕의 힘을 빌어 영원의 생명력을 얻게 된다. 그들은 평화롭기 그지없는 전세계에 공포의 그늘로 드리우며 점점 그 세력을 넓혀 세계를 악의 수렁으로 몰아 넣는데...

그러나 한국에는 귀신킬러라고 불리우는 전설적인 마물이 있었으니 바로 한국산 토종 도깨비가 그것이다.

과연 도깨비는 악을 물리치고 평화를 되찾을 수 있을런지...

그날이 오면 ASSAULT DRAGON

제작사 : 미리내 소프트웨어
장 르 : 슈팅
용 량 : 미정
발매일 :94/12월말 예정
가 격 : 미정
문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

지구연합의 반대세력인 이카루스와의 전쟁은 전쟁의 후유증을 지구 및 우주 식민지에 안겨주었다. 전쟁 종결후 지구연합에서는 전쟁수습위원회를 만들고 카잔 중장을 총책임자로 하여 혼란을 수습코자 한다. 카잔은 지구연합의 권력을 점차적으로 흡수하여 회장직을 위임받아 독자적인 노선을 구축하고 범우주 통합연맹구축을 선포하기에

이른다. 전쟁 재발을 막는다는 미명하에 현역군을 모두 폐합시키고 자신의 부대만을 평화유지군으로 유지한다고 발표하는 카잔.

호주에 정박중이던 이카루스전의 공헌자 정기협의 미드가르트 함대도 무장해제 명령을 받는다. 지구상에 또 하나의 독재노선이 구축된다는 사실에 분개한 정기협은 잔존한 미드가르트의 1개 함대와 이를 막을 결의를 하기에 이른다. 헌편 카잔은 정기협의 합대병력을 해산시키려 하고 이렇게 또 한번 전쟁의 소용돌이는 불타는데…

제1화 〈위기의 황혼〉

정기협은 태미루의 파워선을 증강하기 위해 남극의 기지로 이동할 것을 결심하고 호주의 스피드 레일 스포츠카 선수인 한국인 3세 차지통과 강미리를 파일럿으로 스카웃한다. 정기협의 함대가 호주상공을 벗어나면서 카잔의 연합군과 격돌하게 된다.

제2화 〈어썰트 드래곤〉

남극기지에 도착한 정기협은 태미루의 파워선을 증강한다. 카잔은 지산돌격대를 조직해 남극지지에 잠입하고 드디어 어썰트 드래곤 태미루 옥상형이 그 모습을 보이고 출격하게 된다.

제3화 〈적도 탈출〉

카잔군의 침입으로 손상된 남극기지를 떠나기로 한 정기협은 남극상공에서 대기중인 적 주력함 하브라를 격퇴하려는 작전을 편다. 카잔 역시 남극기지를 떠나려는 미드가르트 함대에 대해 대규모 공중전을 강행한다.

제4화 〈격파 카브라〉

차지통과 강미리는 돌격형 태미루로 무장하고 카잔의 주력 요새 하브라함에 잠입하여 메인 융합로를 격파해야 하는 작전을 수행한다. 적함 내부에 대기중인 신형 메카닉과 전면전이 불가피하게 된다.

제5화 〈침묵의 바다〉

카잔이 달기지로 이동하였다는 정보를 입수하여 미드가르트 함대는 다시 대기권을 통과, 달로 향하고 이카루스전 중에 부서진 함대와 운석이 섞여있는 구역인 침묵의 바다에 매복해 있던 카잔군과 우주전을 벌인다.

제6화 〈에리어 G7〉

정기협은 카잔 일당의 은거지인 G7 지구를 격파하기 위해 태미루를 내부에 침투시킬 작전을 지시한다.

제7화 〈루나 어택〉

태미루의 활약으로 G7 지구가 혼란스럽게 되자 카잔은 공격 요새 데블 루나함으로 탈출하고 이를 기다리던 미드가르트함이 공격을 감행한다.

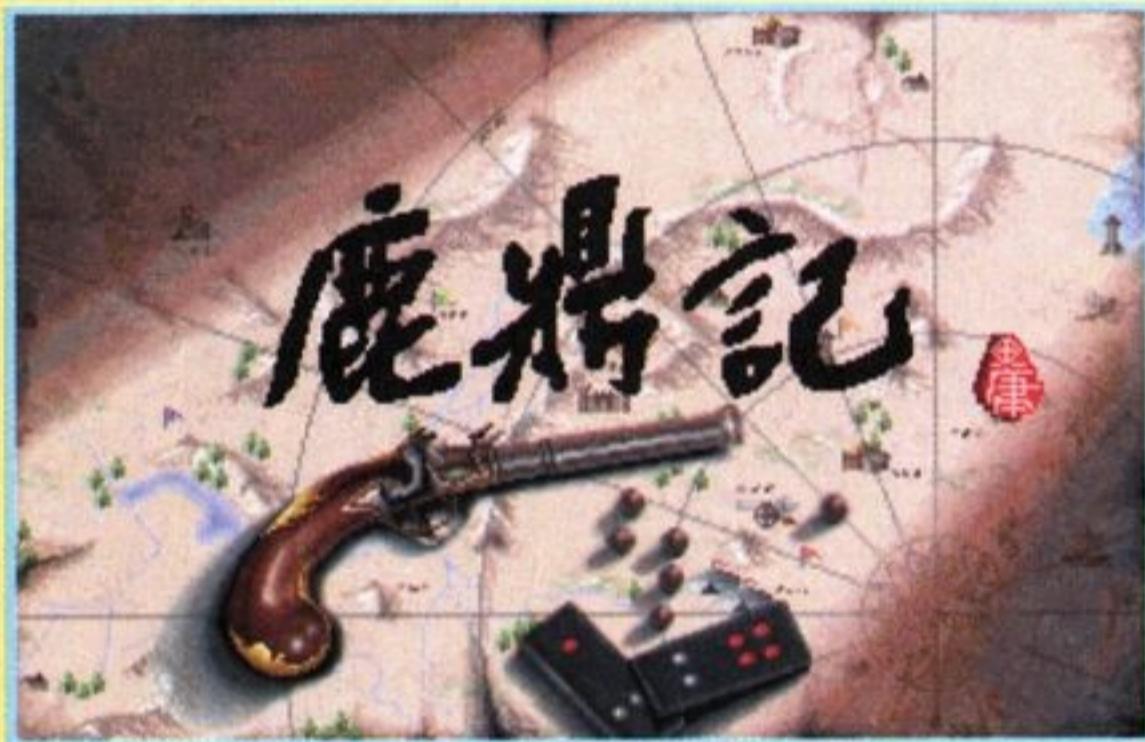
제8화 〈우주의 함성〉

태미루는 데블 루나함의 심장부를 파괴할 목적으로 내부로 침투한다.

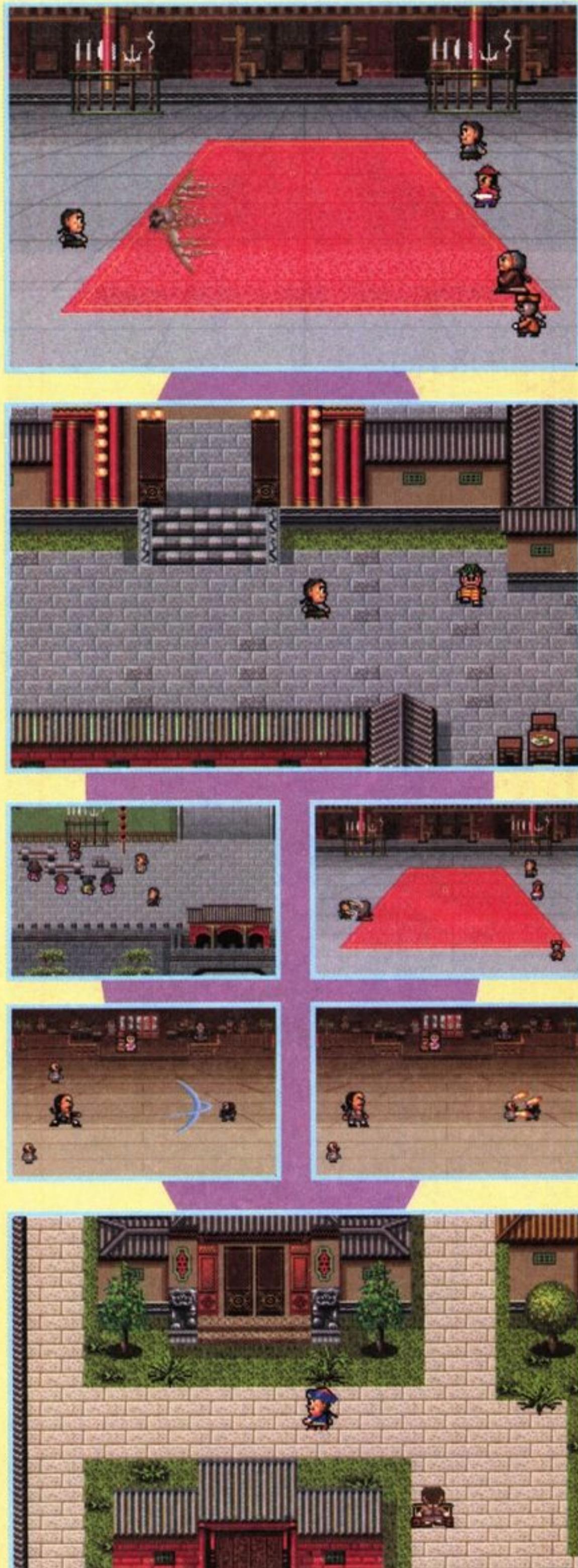
엔딩

데브라의 모습은 사라지고 허탈한 심정으로 지구를 내려다 보는 정기협. 평화를 되찾은 지구의 젊은이들은 다시 본래의 자신으로 돌아간다. 차지통과 강미리는 다시 스피드 레일위에서 멋진 승부를 벌인다.

녹정기

- **제작사** : 소프트월드/(유)지관
- **장르** : 롤플레잉
- **용량** : 22MB
- **발매일** : 94/12월 예정
- **가격** : 미정
- **문의처** : (유)지관(02-871-0812)

녹정기는 동방불패, 의천도룡기 등과 마찬가지로 김용의 무협 소설을 게임화한 것이다. 주인공 위소보가 양주의 기생집에 출현하여 오대산의 청량사에서 강희 황제를 구출할 때까지 즉, 원작 소설의 전반부를 줄거리로 하고 있다.

본 게임은 원작 소설의 재미있는 내용 전개와 게임만이 지닌 특유의 대화 방식, 동작을 배합하여 생동감있게 처리했으며 줄거리와 대화 설정은 흥미를 위주로 구성했다. 전투에서 사용되는 무기와 특수 무공이 다양하며, 전투 효과 역시 변화무쌍해서 천지회, 목왕부, 관병, 어전의 금위병사 등이 유저의 동료로 변신하여 적을 상대한다.

이밖에도 당시의 시대 상황을 설명해 주는 여러가지 애니메이션이 삽입되어 흥미를 더해준다.

1944-라인강을 건너-

- **제작사** : 마이크로 프로즈
- **장 르** : 전략시뮬레이션
- **발매일** : 12월 예정
- **용 량** : 미정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

1939년 9월, 독일군 기갑부대가 폴란드로 진격함으로써 2차 세계대전이 시작되었다. 독일군의 기갑부대는 폴란드를 삽시간에 쓸어버리고 질풍노도처럼 유럽을 휩쓸었다. 그러나 1944년 연합군이 노르망디에 상륙함으로써 전쟁은 새로운 국면으로 접어드는데...

이 게임은 연합군의 노르망디 상륙 이후부터 독일의 패망에 이르기까지 서유럽 전선을 무대로 하고 있다.

플레이어는 독일군 전차부대나 미군 전차부대를 지휘하여 적 전차를 격멸시켜야 한다. 이 게임을 즐기는 방식은 4가지가 있다.

초보자는 사실에 근거한 하나의 전투를 택한다. 여기서는 전차전을 위한 최상의 조건이 갖추어져 있다.

기본적인 전술과 전략을 익힌 사람들은 6개의 실제 시나리오를 선택한다. 여기에는 미국과 독일의 3개 기갑사단이 등장한다.

자신이 직접 전쟁의 역사를 바꾸려는 플레이어를 위해서 가상적인 시나리오가 준비되어 있다. 이는 1994년 9월 1일부터 전쟁이 끝나는 날까지 지속되며, 각 전투를 성공적으로 수행하였는지의 여부가 전쟁의 흐름에 직접적인 영향을 미친다.

마지막으로 플레이어 자신이 프로그램을 통해(Battle Builder Program) 특정 시나리오를 창조할 수 있다.

플레이어가 겪어온 전투경험을 일지에 기록할 수 있다

가상 시나리오에서는 독일의 승리도 가능하다 (물론 그 확률은 아주 낮다)

플레이어가 전차대장이라면, 대원들에게 신경을 써야 한다

모든 그래픽은 텍스처 매핑 기법의 고해상도 SVGA로 처리되어 나뭇잎까지 묘사되며, 보병들의 움직임도 매우 부드럽다. 이제까지 나온 탱크 시뮬레이션중 최고라고 할 만하다.

모든 전투 상황을 한눈에 볼 수 있다

독일군의 걸작 전차 팬더(PANTHER)

플레이어의 장례식. 운이 없는 플레이어에겐 친숙한 장면이 될 것이다

IBM PC 기대신작

탄생(Debut)

- 제작사 : 소프트맥스
- 장 르 : 육성 시뮬레이션
- 용 량 : 미정
- 발매일 : 94/12/24 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)

육성 시뮬레이션 게임 탄생이 12월 중순 발매를 결정했다. 현재 마무리 작업이 한창인 시점에서 탄생의 주연 배우 3명의 경력이 공개되었다.

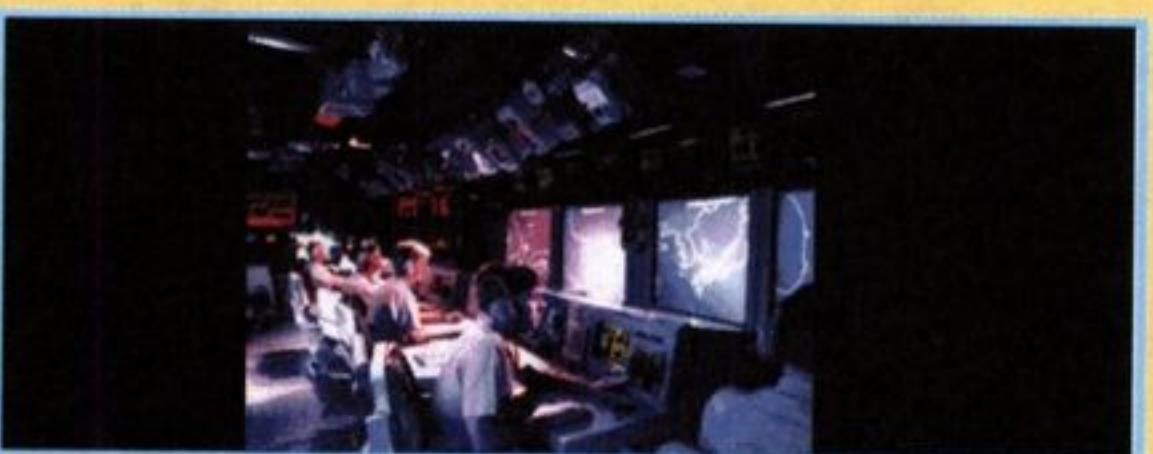
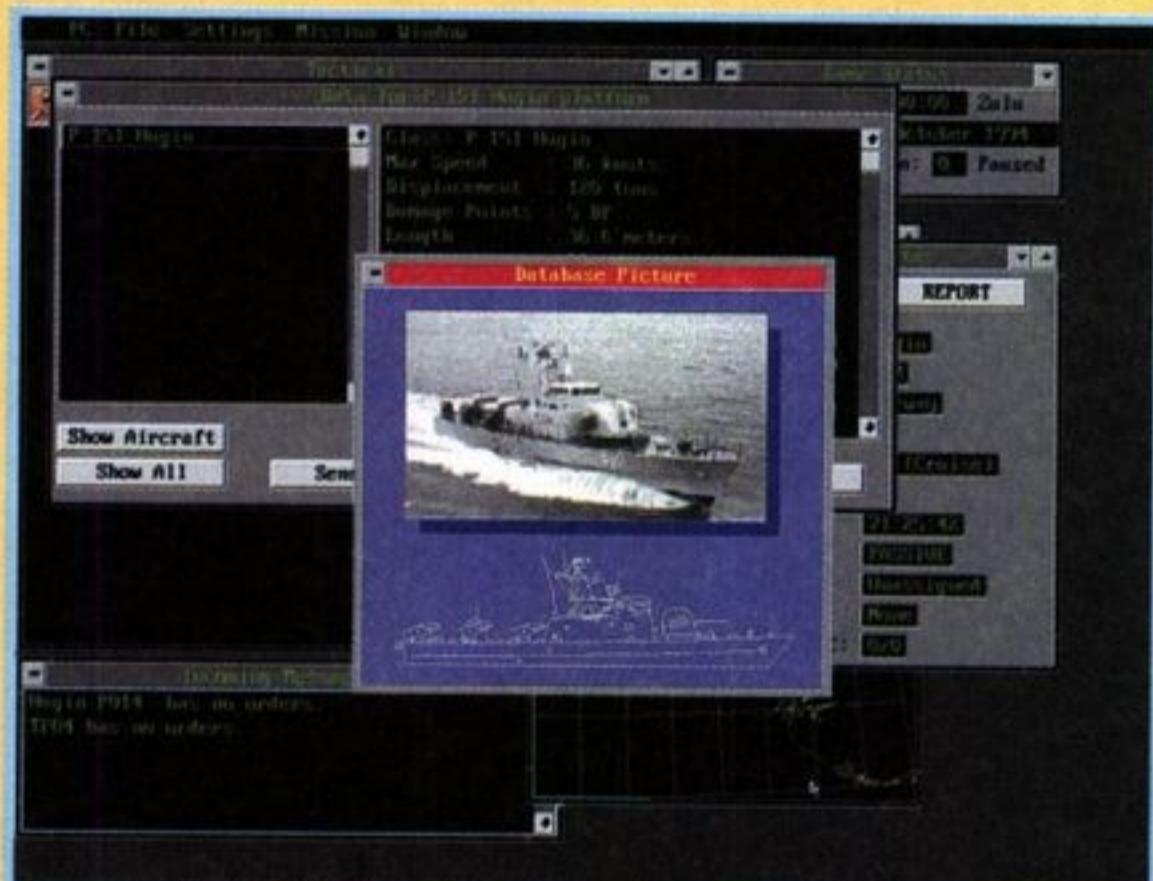
본 명 나유미▶▶▶▶▶▶
계약 회사 맥스 프로덕션
심사 결과 가창력 ★★☆☆☆
연기력 ★★★☆☆
매 력 ★★★☆☆
가능성 ★★★☆☆
종합 평가 외모 면에서는 훌륭한 캐릭터지만, 타고난 성격이 남성적인 탓에 잦은 충돌이 예상된다

본 명 유다슬▶▶▶▶▶▶
계약 회사 맥스 프로덕션
심사 결과 가창력 ★★★★☆
연기력 ★★★☆☆
매 력 ★★★☆☆
가능성 ★★★☆☆
종합 평가 최근에는 보기드문 청순 가련형 타입. 그러나 적극성이 없는 성격이 앞으로의 활동에 지장을 초래할 것으로 예상된다

본 명 한아름▶▶▶▶▶▶
계약 회사 맥스 프로덕션
심사 결과 가창력 ★★☆☆☆
연기력 ★★☆☆☆
매 력 ★★★★☆
가능성 ★★★☆☆
종합 평가 가창력과 연기력 모두 다른 사람보다 떨어지지만, 성격이 밝고 귀여운 용모를 활용한다면 가능성이 농후한 인재이다

하푼II(HARPOON II)

- **제작사** : THREE SIXTY
- **장 르** : 전쟁 시뮬레이션
- **용 량** : 2HD 5장
- **발매일** : 94/12월 미정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

바다를 지배하는자 세계를 지배한다

전쟁 게임에 심취한 유저라면 하푼 미사일(HARPOON)이라는 전쟁 게임을 알고 있을 것이다. 단순한 그래픽에 복잡한 인터페이스를 골고루 갖추었지만, 아직까지도 현대 해상전의 걸작으로 평가받고 있다.

심지어 세계적인 테크노 스릴러 작가 탐 클랜시(TOM CLANCY)는 이 게임에 대한 관심을 계기로, 공동 개발자 래리 본드와 함께 붉은 폭풍(RED STORM RISING)이라는 3차 대전에 관한 소설을 저술한 바있다.

몇년 간의 침묵을 깨고 다시 등장한 하푼 미사일II(HARPOON II)는 다시금 현대 해상전의 진수를 보여주고 있다. 현대전에 등장하는 모든 무기에 대한 상세한 데이타 베이스와 체계화된 해상 전술은 현대 해상전을 가장 사실적인 수준으로 재현하고 있다. 또한 미국방성과 군수 산업체에서 제공한 다양한 사진들이 사실감을 더해준다.

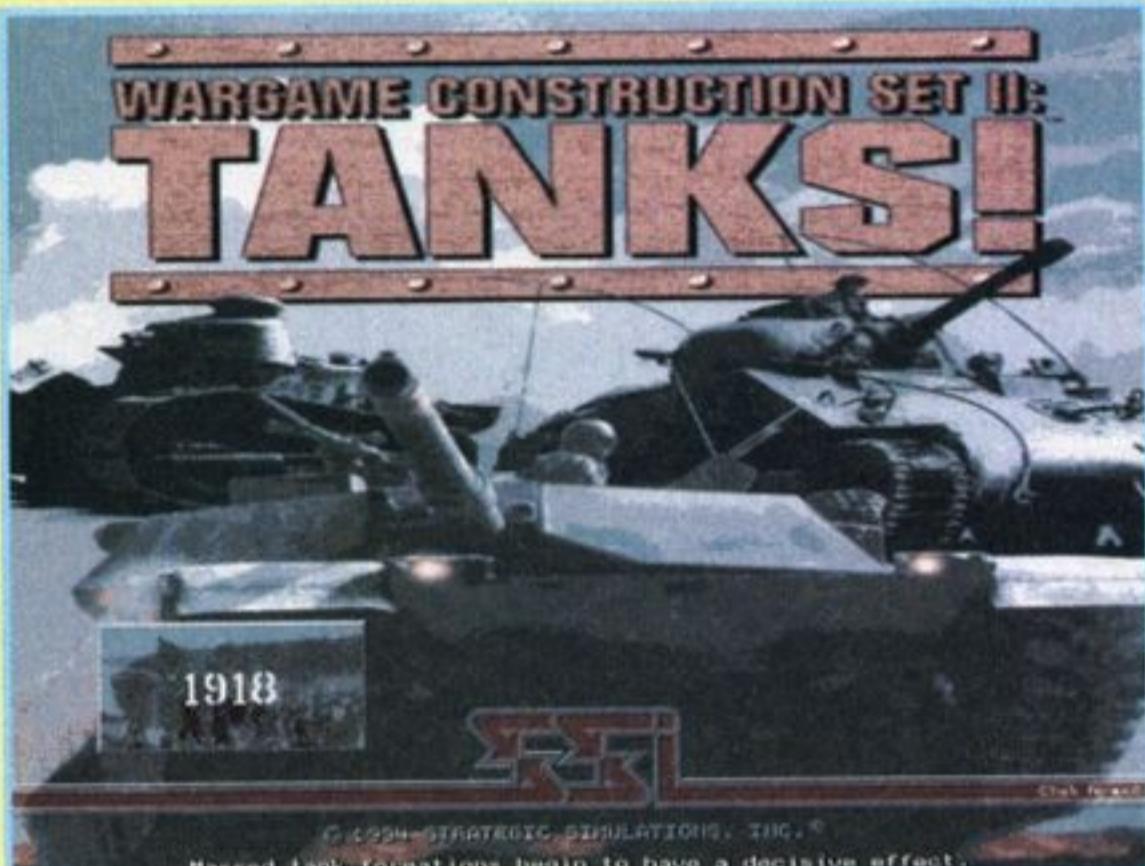
하푼 미사일II를 통해 플레이어는 함대 사령관으로서 다양한 임무들을 경험할 수 있다. 다양한 공격 대상물에 대한 정찰과 적 잠수함의 포착, 그리고 공격 명령은 윈도우와 같은 인터페이스를 통해 간단히 실행되고 실시간으로 진행된다. 윈도우를 통한 정보와 명령들은 바로 함대 사령관의 상태 그대로를 제공한다.

SVGA의 고해상도를 통한 화면 구성은 전작에 비해 더 깔끔하고 체계화된 느낌을 준다.

탱크(TANKS)

- **제작사** : S.S.I
- **장 르** : 전략 시뮬레이션
- **용 량** : 3.5인치 2장
- **발매일** : 11월 중순 발매
- **가 격** : 33,000원
- **문의처** : 동서게임채널(02-606-8020)

이 게임은 각 시기별로 벌어진 대단위 탱크전을 재현한 것으로 지도상에 등장하는 각 유니트는 단순화되었고, 각 유니트를 운영하는 규칙은 복잡하게 구성되었다.

시나리오는 모두 12개이며, 각 시나리오는 1918년 1차 대전부터 1991년 걸프전까지의 전투 상황을 포함하고 있다. 한개의 시나리오를 선택하여 짧은 전투를 즐길 수 있는 모드, 3 8개의 시나리오로 구성된 군사 작전(Campaign)을 통해 보다 큰 규모의 전투를 즐길 수 있는 모드, 시나리오 편집기를 이용한 모드가 지원된다.

시작 메뉴

시나리오 선택

유니트 설명

보병 부대(승차 가능)	매복	
	박격포대	간접 사격
	야포대	간접 사격
	대공포대	헬기 또는 비행기 사격
	로케트포대	간접 사격
	대전차포대	전차에 대한 직접 사격
전차부대	차량 다음으로 기동력이 뛰어나며,	
	적 유니트에 직접 사격을 가한다	
수송 부대(트럭)	자체무장 없음. 다른 유니트를 싣고 이동한다	
장갑차 부대	박격포 등을 싣고 이동	
미사일 부대(대전차미사일)	전차를 공격한다	
공격 헬기	지상의 적 유니트를 공격한다	

* 각 시기별로 사용할 수 있는 유니트가 제한되어 있다

유니트의 특성은 전투 특성과 이동 특성으로 나뉜다. 전투 특성은 사격의 종류, 사정 거리, 사격이 특정 유니트에 대해 가지는 효과 등을 포함한다.

이동 특성은 유니트의 최대 이동거리, 지형에 따른 이동 거리의 제약 등을 포함한다. 이러한 유니트의 특성을 활용하여 적군에 효과적으로 대응하는 것이 승리의 관건이다.

사격은 직접 사격과 간접 사격으로 나뉜다. 각 유니트는 전투 특성에 따라 2종류의 사격 모두, 또는 1종류의 사격을 가할 수 있다.

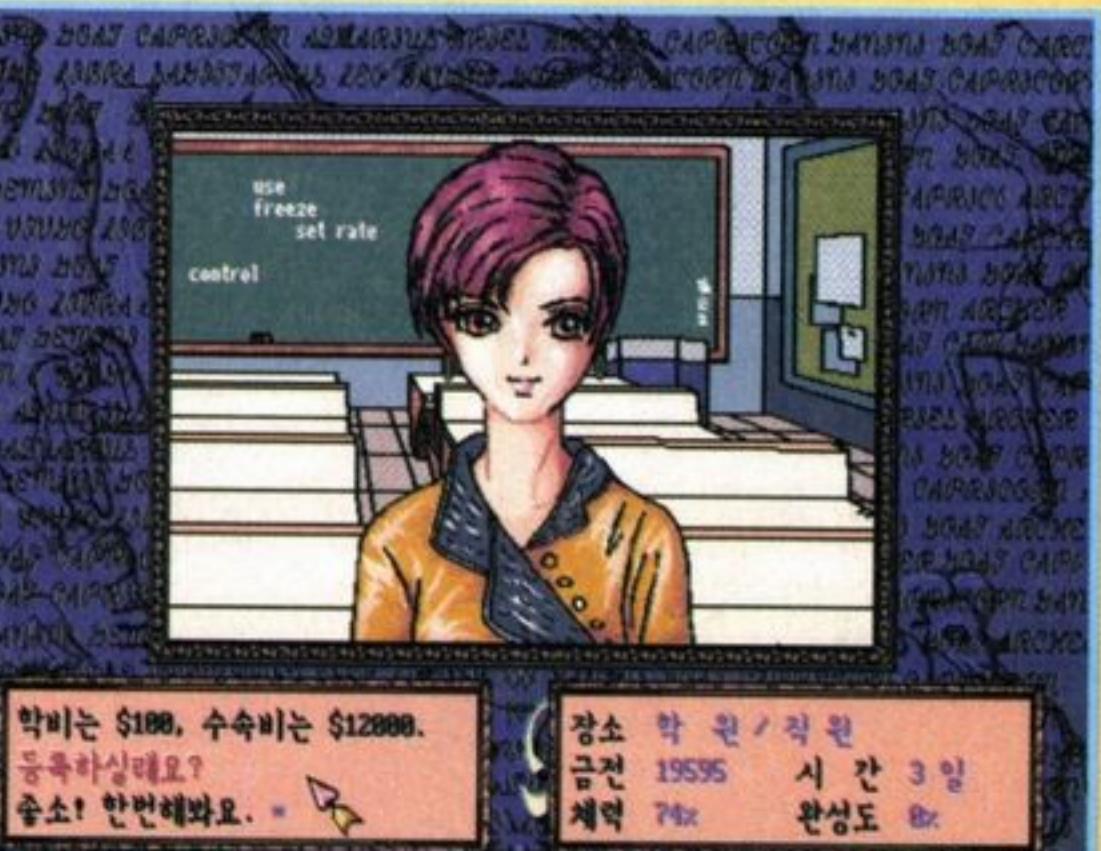
직접 사격은 공격력이 커서 중무장한 적을 파괴하기에 적당하다. 그러나 사정 거리가 짧아서 적의 공격권에 노출될 위험도 있다. 반면, 간접사격은 사정 거리가 길어서 적의 공격권에 노출될 위험이 적지만 공격력이 떨어진다. 효과적인 간접 사격은 계속적인 집중 사격 방식이다.

적의 모든 유니트를 파괴하고 전략적 요충지를 점령하면 전투에서 승리한다. 전투가 끝나면 플레이어와 적군이 취득한 승점이 계산된다. 군사 작전 모드에서는 승리를 위해 요구되는 최소한의 승점을 취득해야 하므로, 한 전투에서의 패배는 전체적인 결과에 악영향을 미칠 수도 있다.

IBM PC 기대신작

프린스 메이커

- **제작사** : 게임박스
- **장 르** : 어드벤처
- **용 량** : 640KB
- **발매일** : 94/12월 5일
- **가 격** : 33,000원
- **문의처** : 게임박스(02-326-0936)

플레이어는 귀족집안의 딸을 좋아하지만 신분격차 때문에 접근하지 못한다. 귀족집안을 설득하기 위해서는 플레이어가 백마의 왕자가 되어야 한다. 학원에서 공부를 다시 시작하고 아르바이트를 해서 책을 구입, 지식을 늘리며 사고난 사람을 구하는 등 좋은 일을 하면서 각종 점수를 높여야 한다. 3명의 학원 선생님들의 왕자가 되기 위한 조언을 해준다. 플레이어는 귀족의 딸과 결혼할 수 있을 것인지.

영웅심리 -토파즈편-

■ 제작사 : 디지탈드림
■ 장 르 : 액션 어드벤처
■ 용 량 : 미정
■ 발매일 : 94/12초 예정
■ 가 격 : 미정
■ 문의처 : 전산정보통신(02-523-2204)

우리 모두 리틀 맥가이버가 되자!

진정한 영웅이란 무엇일까... 타인의 어려움을 자신의 일이라고 생각하며, 항상 남을 위해 봉사할 줄 안다면 바로 그것이 리틀 빅 히어로가 아닐까... 이 게임을 진행하다 보면 그런 수많은 사건들이 펼쳐진다. 플레이어가 만약 영웅의 기질이 있다면 반드시 이 게임을 클리어할 수 있을 것이다.

키보드 조작 방법

이 게임은 아주 편안한 자세로 시간이나 공간의 제약을 거의 의식하지 않으면서, 플레이어의 상상력만으로 게임을 풀어나가야 한다. 마치 맥가이버처럼 주변의 아이템을 잘 사용해서 위기를 모면하고, 때로는 무지막지한 펀치를 날려야 한다.

상하좌우	커서키
펀치	Ctrl
점프	Alt
아이템 사용	Tab
살금살금 기어가기	Shift 커서키
도움말	F1
메뉴 화면	F10

마우스도 플레이할 수 있으며 위에 소개한 키 이외에도 숨겨진 암호와 코믹한 핫키가 듬뿍 제공된다.

영웅심리 비주얼 최초 공개!

게임을 진행하다 보면 작은 캐릭터로 박진감 넘치는 사건을 표시하지 못할 경우가 있다. 이때, 특수 프로그래밍 기법을 이용한 비주얼을 감상할 수 있다.

X세대의 독특한 모험

주인공 김시몬의 할아버지와 둘이서 행복하게 살고 있었다. 어느날 밤, 할아버지가 들어오시지 않자 걱정했지만 또 탐험을 떠나셨으려니 하고 안심했다. 그의 할아버지는 박물학 교수였으며, 용감한 탐험가이기도 하셨다.

다음날, 주인공은 자신의 꿈을 이루기 위해 영화 촬영소에 엑스트라 배우로 취직했고 취직한 지 몇시간 만에 실수로 실직당하고 말았다.

그런데 그때부터 이상한 일이 생기기 시작했다. 검은 양복을 입은 두사람이 주인공의 사진을 들고 여기저기 탐문하고 다니는 것이었다. 험상궂은 사람들을 피해 주인공은 도망치기 시작했다. 그때부터 주인공은 영문도 모른 채 쫓기는 신세가 된다.

달리는 말은 세워도 서있는 말은 웃기지 못한다

주인공이 어느 농장에 도착했을 때, 노인을 만나게 된다. 마을 사람들은 그와 잘 얘기하면 게임 진행에 도움이 되는 아이템을 얻을 수 있다고 한다. 할아버지는 말을 목욕시켜야 하는데, 말이 너무 빨라서 도저히 목욕을 시킬 수 없다고 한다. 그리고 저녁까지 목욕을 시키지 못하면 호랑이 할머니에게 혼난다고 한다. 그렇다면 주인공은 당연히 할아버지를 도와 말을 목욕시켜야 아이템을 얻을 수 있는 것이다.

똥파리는 물러가라! 올해도 오징어 풍년이다!

부두에 도착한 주인공은 배삯을 마련하기 위해 어촌 마을에서 오징어 말리기를 해야 한다. 하지만 웬 겨울에 파리가 극성인지...

그냥 놔두면 오징어를 다 먹어버린다. 커다란 파리채를 잘 이용해 보자.

디지탈 드림의 제작자들이 고민을 거듭했다는 주인공 캐릭터후보들

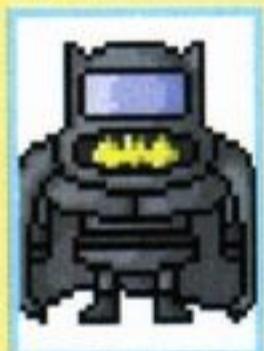
짠! 제작진의 고통을 깨치고 탄생한 주인공의 애니메이션

하늘을 나는 YS

괴상하게 생긴 동물이로군...

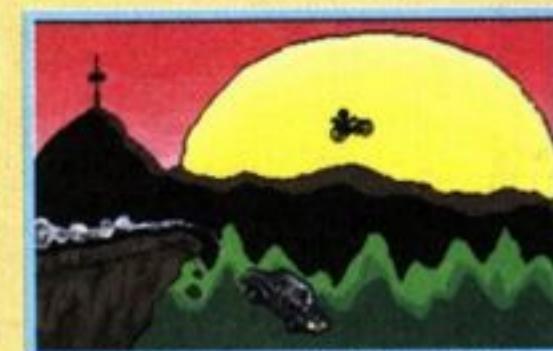
테리 뻥가드라고 하던데...

우간다에서 유학온 학생인데, 가수 김건몽의 음악을 즐겨 듣는다고 한다

과학적으로 해석이 불가능한 투명인간. 주인공이 우연히 만나게 되는 투명인간 박사는 재미있는 알약을 하나 준다

이름만 들어도 우스운 배통맨. 걸음걸이가 걸작이다

목욕하기를 죽기보다 싫어하는 망아지이다

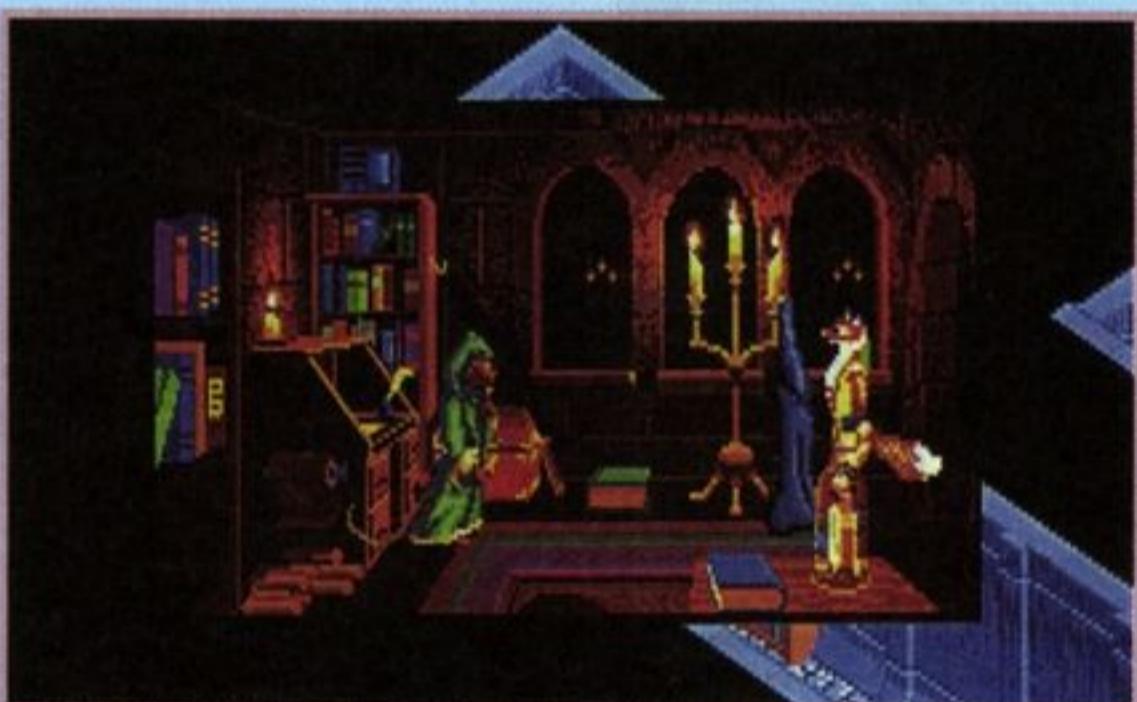
생긴 것만큼이나 마음씨가 고약한 캐릭터이다. 주인공을 못살게 군다고 하는데...

쉿! 조용히... 지금 영화를 촬영하고 있대요. 제목은[오데로 갔나로 보콱!]이다.

괴한들을 따돌리고 하늘을 나는 중이라네

윙커맨더가 영화로 등장한다

울티마 시리즈, 윙커맨더 시리즈로 유명한 미국 오리진이 모기업인 일렉트릭 아츠와 함께 윙커맨드 를 영화로 제작한다. 윙커맨드 에는 총 12명의 주연 배우와 25명의 조연 배우가 출연할 예정이며 약 3백만달러의 제작비가 소요될 것으로 예상하고 있다.

배우들은 〈미녀와 야수〉를 연상케 하는 정교한 의상을 착용하게 되며, 가면도 대화를 주고 받을 때 똑똑히 발음할 수 있도록 특수 제작할 계획인데 〈닌자 거북이〉의 분장을 담당했던 프리시전 이펙트가 제작을 담당했다.

이외의 우주 전함 등의 배경은 실리콘 그래픽 머신으로 처리한다.

지구의 상속 〔태풍의 눈을 찾아서〕

제작사 : 드리머스 길드	**가격** : 45,000원
장르 : 어드벤처	**문의처** : 동서게임채널 (02-606-8020)
용량 : CD ROM	
발매일 : 12월 예정	

ITE는 먼 미래에 지구에서 벌어지는 일이다. 인간들은 이상하게도 몰프들만을 남겨둔 채로 지구를 떠났다. 몰프들은 반은 인간이고 반은 동물인 족들로서 인간들이 지구를 떠나기 전에 창조한 생물이다. 물론 몰프들은 그들의 창조자인 인간들에 관해 거의 모르고 있다.

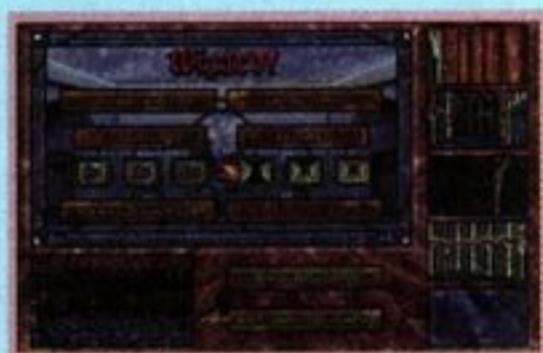
이야기의 주인공은 여우 마을의 리프이다. 게임은 리프가 시골 축제인 즐풀기 대회 2차전에서 승리하는 것으로부터 시작한다. 그러나 축제는 〈태풍의 눈〉이 도난당하면서 황급히 문을 닫는다. 〈태풍의 눈〉에 대해서는 알려진 바가 거의 없다. 단지 인간들의 시대로부터 내려온 유물로써 농업에 크게 의존하고 있는 몰프들에게 날씨를 예보해 주는 일종의 보물과 같은 것이라는 이외에는...

리프와 그의 여자친구 린느만이 그 축제에 참가했던 유일한 여우들이었다는 이유로 의심을 받고 린느는 리프가 〈태풍의 눈〉을 찾아올 때까지 인질로 잡힌는 신세가 된다.

ITE는 10대 초반의 플레이어들을 대상으로 만들어진 만큼 색상과 그래픽이 뛰어나며 스토리 또한 쉽다. 용량이 작아 캐릭터가 여행할 장소도 단지 일곱군데 밖에 없다. 이 게임은 새가 45도 각도에서 바라보는 것을 관점으로 제작되었다. 그래픽은 현실감보다는 만화처럼 부드럽게 표현하는데 역점을 두었으며, 시작 부분이나 엔딩 부분에서 멋진 그래픽을 볼 수 있다.

헥스 -마법의 이단-

제작사 : 사이고노시스	**발매일** : 미정
장르 : 롤플레잉	**가격** : 미정
용량 : 2메가 이상	

헥스에서는 4가지 캐릭터군을 조정할 수 있는데, 게임 시작 직후 가능성의 방(Gallery of Possibilites)에

서 새로운 캐릭터를 선택한다. 그리고 플레이어는 장비도 없이 어떤 성 안으로 던져진다. 물론 장비는 필요하다. 플레이어의 임무는 4개의 마술부적을 찾는 것인데, 이것들은 총 6스테이지에 골고루 흩어져 있다. 길을 따라가면서 식량, 무기, 부적, 독약과 이외의 장비들을 구해야 하며 거친 적들과 맞닥뜨린다.

롤플레잉이면서도 퍼즐을 풀어가는 것같은 형식을 취하고 있다. 지구, 혼돈 지대(카오스), 용의 계곡(드래곤), 밤(나이트)의 4가지 기본 범주가 마련되어 있으며 전사들, 마법사들, 자객들, 유격 훈련병들이 각 스테이지에서 플레이할 수 있는 캐릭터이다. 캐릭터들은 각자의 경력 사항을 달고 있어 플레이어가 캐릭터의 성격을 짐작할 수 있게 해준다.

헥스는 3차원 시점을 채택하고 있으나, 아이콘은 그리 많지는 않다. 따라서 전투의 경우는 다른 스크린 모드 중에서 하나를 교대로 채용해야 하는 번거로움이 있다. 그러나 전투 자체는 비교적 빠르고 흥미롭게 진행된다.

동작이 부드럽고 고정 시점과 이동 시점 중 하나를 선택할 수 있는 옵션이 있다.(이동시점이 좀 느리긴 하지만) 또 게임을 저장할 수 있는 것도 이 게임의 장점이다.

우주전쟁 ALIEN LEGACY

제작사 : 다이나믹스
장르 : 전략 시뮬레이션
용량 : 4메가 이상
발매일 : 미정
가격 : 미정
문의처 : 동서게임채널 (02-606-8020))

지구가 외계 괴물들에게 점령당했다. 인류가 살 길은 오직 하나, 비행선을 타고 지구를 탈출하여 새 정착지를 찾는것 뿐이다.

플레이어는 지구를 탈출하는 수송 선단의 UNS 칼립소호의 선장이 되어 인류가 정착할 새로운 행성을 찾아서 머나먼 항해를 떠나야 한다.

행성 표면에 자급자족이 가능한 식민지를 건설해야 한다. 과학자, 기술자, 군사 지휘관, 컴퓨터 등이 해당 분야에 대해 플레이어에게 조언해 준다.

식민지는 4가지 요소가 갖추어져야 운영할 수 있다.

광석 : 여타 다른 장치들을 만드는 재료가 된다.

에너지 : 모든 건물과 차량을 움직이는 원동력이다.

생명 유지 장치 : 공기를 공급해 준다.

로봇 : 공장에서 만들어지며 식민지의 모든 구조물들을 건설, 운영한다. 자연 재해, 기술적 실수, 그리고 은밀하게 뻗쳐오는 에일리언의 손길이 플레이어를 방해할 것이다.

비록 이야기의 전개가 매번 동일하여 지루한 감을 주지만 탄탄한 게임 구성과 그래픽이 이를 보상해 줄 것이다. 게임의 난이도는 높은 편이지만, 조종 자체 그리 어렵지 않다. 장르는 전략 시뮬레이션과 어드벤처가 혼합된 형태이다.

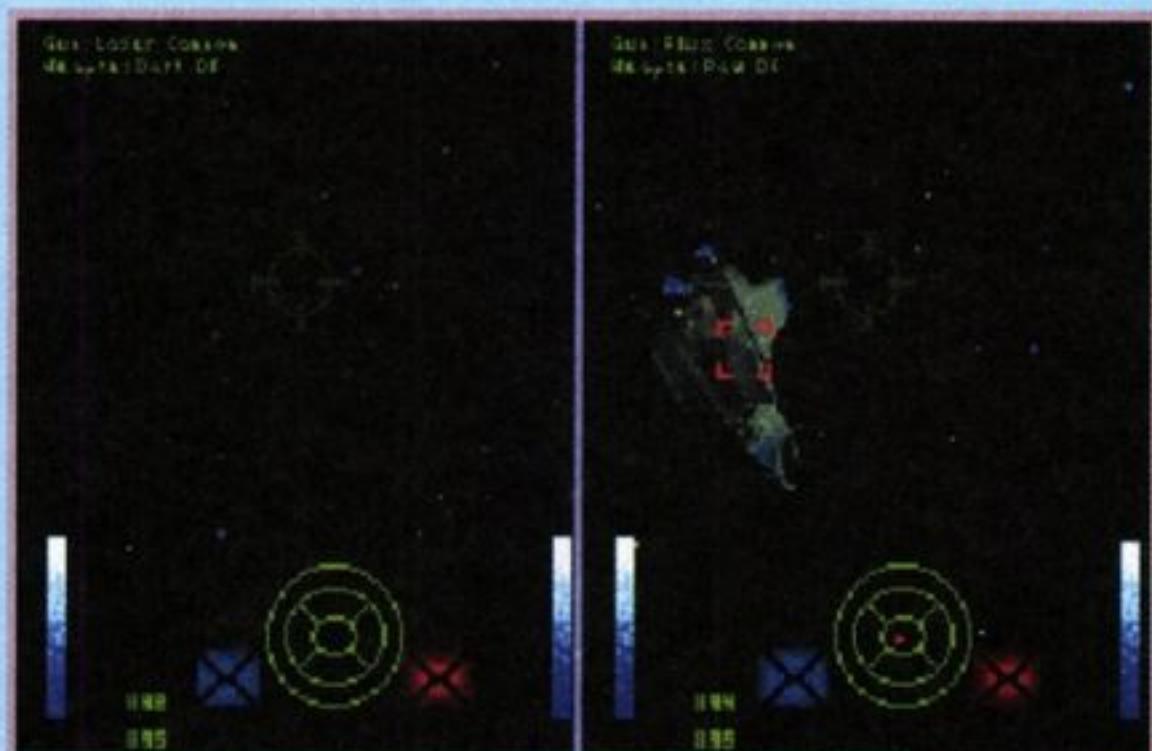
식민지를 건설하고 유지할 자원과 에너지를 찾기 위해 센서를 사용한다

일단 식민지를 건설하면 사용할 것보다 더 많은 물품을 생산해야 한다

윙커맨더 함대

제작사 : 오리진
장르 : 시뮬레이션
용량 : 4메가 이상
발매일 : 미정
가격 : 미정

네트웍이나 모뎀을 이용한 1: 1 대결, 심지어는 1대의 컴퓨터로 1: 1 대결도 가능하다. 1대의 컴퓨터로 1: 1 대결을 할 때는 화면이 좌우로 분할되는 것이 이 게임의 특성이다. 이 게임에는 2가지의 모드가 있는데, 다음과 같다.

각 진영을 대표하는 10종류의 전투기 등장

1:1 대결모드에서의 화면 분할 옵션

아마다(ARMADA) 모드

플레이어의 무대는 하나의 작전 지구(sector)가 되며, 플레이어는 한척의 항공모함과 두대의 전투기를 할당받는다. 플레이어의 전력을 강화하기 위해서는 관할 구역의 식민지 행성을 잘 관리, 운영해야 한다. 식민지 행성에는 3가지 시설이 있다.

광산 : 다른 것들을 만드는 기초재료인 광석을 채취하는 곳.

조선소 : 전투기를 생산하는 곳.

요새 : 적이 출현하면 요격 전투기를 발진시킴으로써 기지를 방어한다.

이들은 플레이어의 전투기를 만들기 위한 시설이다. 전투기가 없는 항공모함은 아무런 의미도 없다. 따라서 이 시설들을 잘 관리하고 방어해야 한다. 그리고 한걸음 더 나아가서 적의 기지를 찾아내어 위의 시설들을 파괴하면 적의 힘을 약화시킬 수 있다.

KILATHI의 항공모함은 플레이어의 편이거나, 반대로 최악의 떡일 수도 있다

식민지 행성의 시설들을 잘 관리, 운영하는 것이 승리의 열쇠이다

캠페인(CAMPAIGN) 모드

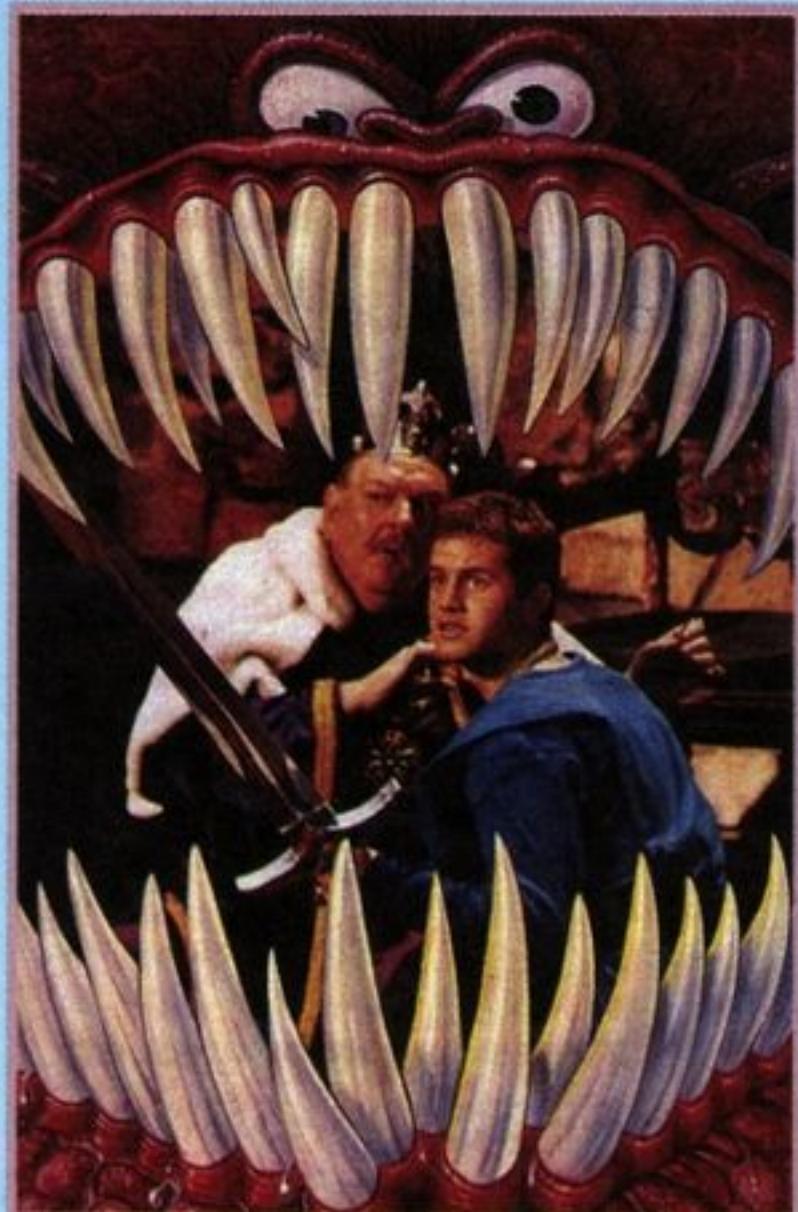
아마다(ARMADA) 모드의 집합형이다. 총 24개의 작전 지구를 차례로 확보해야 하므로, 24개의 아마다 모드가 플레이어를 기다리고 있는 셈이다. 각 작전 지구에서 승리하려면 궁극적으로 적의 항공모함을 파괴해야 한다.

호드 HORDE

제작사	크리스탈 다이나믹스	**용량**	CD ROM
장르	전략 시뮬레이션	**발매일**	미정
		가격	미정

그들은 먹을 것과 먹다라는 단어밖에 몰랐다

항상 노력하는 시중 첸시(CHAUNCEY)는 식사중에 음식이 목에 걸려 숨이 넘어갈 뻔한 왕을 구하게 된다. 왕의 사고를 보게 된 것은 당황한 시중 첸시 뿐이었고 -후일 좋은 아첨 기회를 놓쳐 크게 후회했을 법한 - 신하들은 정신없이 웃느라 왕의 다급한 상황을 보지못했다.

착하고 충성스러운 마음을 가진 첸시는 -비록 잠시 암살자로 오인받기는 했지만- 왕에게 달려가 목숨을 구했고 그 보답을 받았다. 그는 졸지에 기사 작위를 받고 왕으로부터 멋진 검을 선사받은 것이다. 그러나 운은 항상 그에게 미소짓지 않았다. 왕은 기사 작위에 대한 보답으로 공포스러운 수식어가 수없이 붙어있는 호드(HORDE)를 물리칠 것을 명했던 것이다. 그는 제대로 들기도 어려운 용사검 그림스워커(GRIMTHWACKER)를 휘두르며 날렵하고 흉악한 호드(HORDE)들과 싸워야 하는 것이다. 더욱 나쁜 것은 첸시가 왕의 신임을 받게 된 것을 시기한 대신 크로노스 메로(KRONOS MAELOR)의 기분을 상하게 했다는 것이다.

대신은 첸시를 더욱 위험한 장소에 보내어 실패하는 꼴을 보고 싶어했으며 그리고 첸시가 지키는 마을에서 더 많은 세금을 거두어 방해하려 했다. 대신의 궁극적인 목적은 첸시가 호드(HORDE)에게 잡아 먹히게 하는 것이었고 그게 아니라면 세금을 못내게 해서 감옥에 가두고자 한 것이다. 과연 대신의 생각은 실현될 수 있을지...

CD ROM으로는 무려 200메가가 넘는 고용량을 차지하지만 실행을 위해 HDD에 인스톨한 용량은 0.4메가에 불과한 게임이다. 멋지게 치장된 케이스를 열고 CD를 돌리면 코미디 영화같은 오프닝이 눈 앞에 펼쳐진다. 총 35분 분량에 달하는 비디오 화면들과 함께...

심시티나 테마파크를 비롯

한 많은 전략 게임이 CD ROM 버전에 있어 상당히 많은 비디오 화면을 자랑하지만 실상 무의미한 내용의 반복이라는 것을 생각할 때 호드의 비디오 화면도 그럴 것이라 생각하기 쉽다. 그러나 호드는 스토리를 지닌 전략 게임이다. 이야기의 진행에 따라 때때로 등장하는 비디오 장면은 그 내용이야 어떻든 일단 재미있다. 음식이 목에 걸려 콜록대는 왕이나 첸시를 질투하여 송곳으로 인형을 마구 찔러대는 대신의 모습은 흔한 코미디 같으면서도 보는 사람으로 하여금 웃음을 자아내게 한다.

또한 게임 전체의 그래픽을 세심히 살펴 보기 바란다. 도저히 320*200의 해상도라 믿기지 않는 부드러운 그래픽을... 게임 속에서는 나비가 날아 다니고 작은 호수에서도 조그만 물결이 움직이고 있고 밭의 작물들은 조금씩 자라고 있다. 게임 속의 모든 그래픽은 결코 경직된 것이 아니라 무언가 어떤 행동을 취하고 있는 것이다. 비록 그러한 그래픽이 연속된 동작의 반복이라 할지라도 이 게임 속에서는 왠지 자연스럽게 느껴진다. HORDE의 매력은 바로 이런 자연스러운 느낌에 있다. 시간이 흘러가며 무언가 조금씩 바뀌는 듯이 보인다. 그러다 갑자기 경고의 나팔소리가 들리고... 흉악한 괴물인 HORDE가 나타나는 것이다.

첸시는 용감하게 검을 휘두르며 달려 나간다. 그러나 원래부터 검을 휘두를 줄 모르는 첸시, 그는 양손에 검을 쥐고 한바퀴 돌아 버린다. 몇번이나 반복하다 보면 금세 어지러운 듯이 뱅글 뱅글 돌고 있는 첸시의 모습을 보게 될 것이다. 첸시는 분명 시중꾼이지 기사는 아니었다.

풋내기 기사인 첸시를 위해서 많은 아이템이 준비되어 있다. 호드(HORDE)의 공격을 잠깐 동안 막아 주는 울타리로부터 적을 날려버릴 수 있는 폭탄이나 전투를 도와주는 궁병 등.

처음에 아이템은 몇가지 되지 않는 소량에 불과할 뿐이다. 그러나 간단할 것이라 생각하면 큰 오산. HORDE는 전략 게임으로서도 상당한 난이도를 안겨 준다. 부족한 돈으로 적절한 위치에 함정을 파고 울타리를 세우는 과정이 결코 쉽지는 않기 때문에. 어느 게임이나 그렇겠지만 항상 돈은 부족하고 세워야 할 것은 너무도 많이 있는 것이다.

HORDE의 수가 늘어나면서 마을도 커지게 된다. 당연히 많은 돈이 생길 것이라 생각했는데 크로노스 멜러(KRONOS MEALOR)는 더 많은 돈을 세금으로 거두어 가는 것이다. 그리고 시간이 지남에 따라 더욱 위험한 지역으로 첸시를 보내게 된다.

마법으로 죽었던 ORDE를 되살리는 샤먼 호드, 함정조차 거침없이 걸어 다니는 거대한 호드. 이런 강력한 호드들이 새롭게 등장하고 첸시는 더욱 다양한 아이템으로 그들에 대항한다. 처음부터 끝까지 능숙하지 못한 동작으로 검을 휘둘러 가면서.....

시스템 쇼크 SYSTEM SHOCK

제작사 : 오리진	발매일 : 미정
장르 : 액션	가격 : 미정
용량 : 미정	

적이 잠들기 전까지 휴식이란 없다!

시스템 쇼크에는 생물 공학과 기계 공학이 인간의 통제 불능 속에 혼합되어 있다. 혼수 상태에서 깨어난 플레이어는 끔찍한 반란이 휩쓸고 지나간 뒤에 홀로 남겨진 자신을 발견하게 된다. 플레이어는 우주 정거장의 모든 시스템을 장악하고 있는 무자비한 가퓨터 쇼단에게 지배당한다는 사실도 모른채 변조된 동료들로부터 탈출을 시도한다.

신경 회로의 조작으로 플레이어는 쇼단의 영역인 전자지대 [사이버 스페이스]로 뛰어들어 비밀 열쇠를 훔치고 지구 정복의 음모를 저지하기 위해 쇼단과의 싸움을 벌이는데...

점프, 코너 돌기, 위 아래 쳐다보기, 로케트 부츠 신고 날아오르기 등의 동작에 따라 시점이 변화하는 3차원 그래픽이 돋보이는 작품이다.

토비

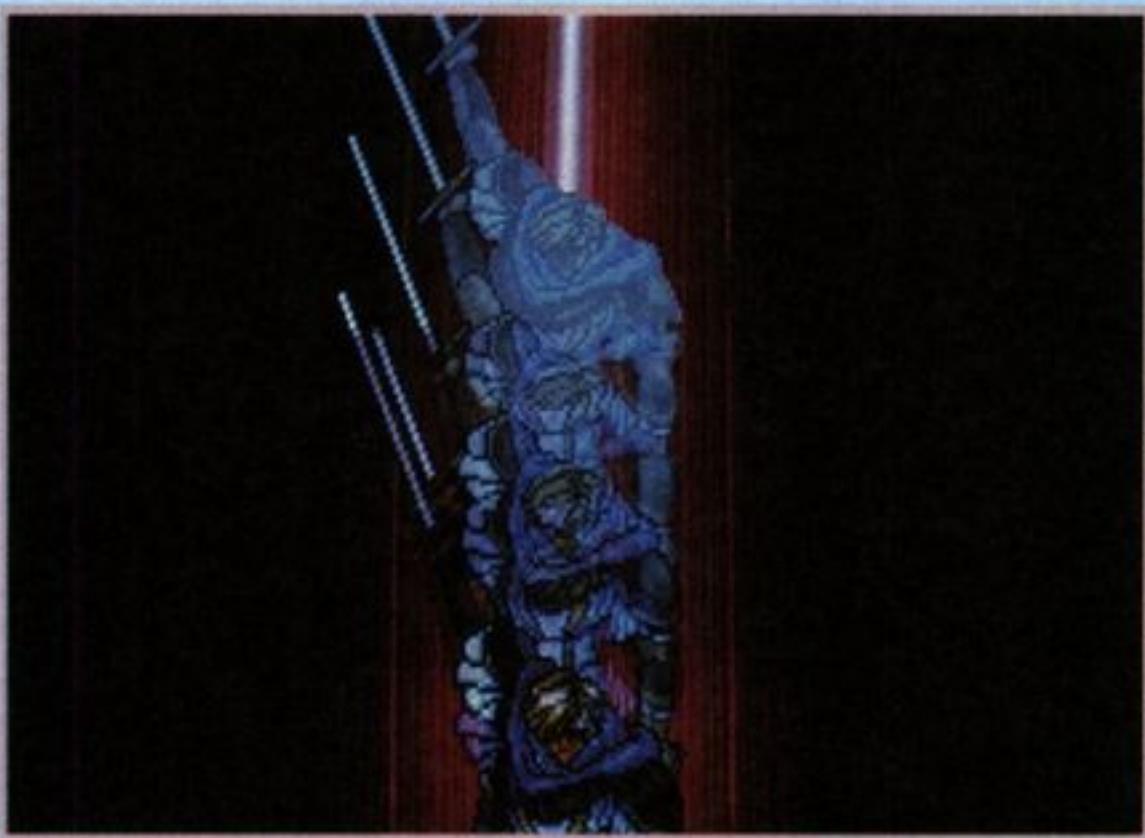
제작사 : 게임박스
장 르 : 롤 플레잉
용 량 : 640KB
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 게임박스 (02-326-0936)

광활한 우주 한구석에 착한 사람들만 모여 사는 별이 있었다. 바로 지구이다. 그런데 16년전, 신의 애완동물인 토비가 지구에 재앙을 몰고와서 사람들과 신들간의 전쟁이 일어난다.

플레이어는 토비가 되어 천신들의 추격을 뿌리치고 양부모의 복수와 천신들의 음모를 파헤쳐야 한다.

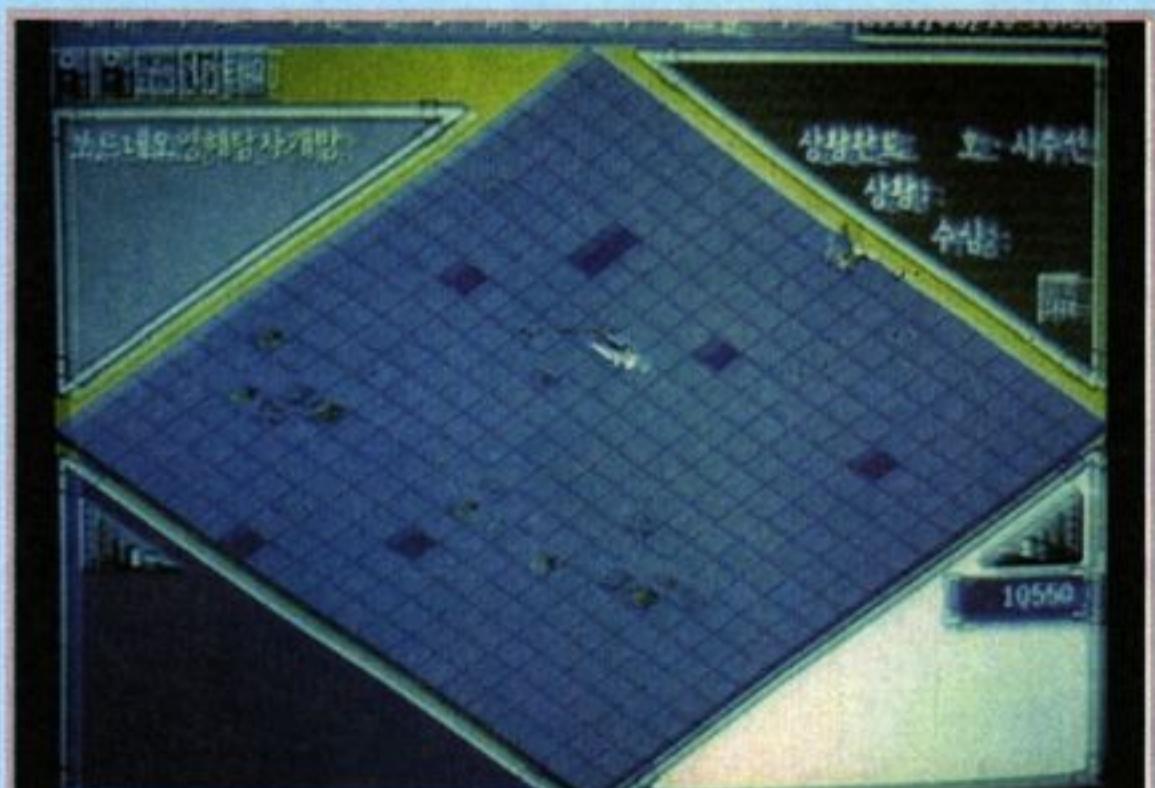
엘시드

제작사 : 게임박스
장 르 : 롤 플레잉
용 량 : 640KB
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 게임박스 (02-326-0936)

게임의 무대는 마왕이 세계를 지배하는 중세의 암흑시대. 리챠드는 마왕의 밑에서 한 성의 군주로 있는데 어느날 신검을 손에 넣어 마왕에게 대적하게 된다. 처음 대전에서 패한 리챠드는 수도원에 은신하며 수녀 리사의 도움으로 건강을 회복하고 원장수녀는 리챠드를 수도원의 보물을 이용, 마왕이 세계를 정복하기 전인 20년 전으로 보낸다. 리챠드는 마왕을 물리치고 기사에 대한 최고의 칭호인 엘시드를 수여받을 수 있을까.

마린시티 2001

제작사 : 게임박스
장 르 : 시뮬레이션
용 량 : 590KB
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 게임박스 (02-326-0936)

플레이어는 남지나해의 해역을 배경으로 석유탐사를 하게 된다. 플레이의 목적은 석유화학 공업의 건설인데, 석유탐사에 성공하여 세계적인 석유왕국을 건설하는 것이다.

석유재벌로 성공하기 위해서는 각 나라의 정책에 대응해야 하고 석유 탐사시 일어나게 되는 각종 사고들에 즉시 대처하는 적응력을 갖춰야 한다. 예를 들면 응급수송 등 구조작업을 신속히 처리해야 한다.

미져리

제작사 : 게임박스
장 르 : 롤 플레잉
용 량 : 590KB
발매일 : 미정
가 격 : 미정
문의처 : 게임박스 (02-326-0936)

킴블은 어느날 방학을 맞아 동창인 케인의 초대로 케인의 성을 방문하게 된다.

케인의 성은 미져리 호수 근처에 있으며 그 곳은 여름이면 관광지로 인파가 붐비는 곳이다.

킴블은 성에 도착해서 케인이 부모님 없이 이모와 살고 있다는 것을 알게 되는데어느날 케인이 병원에 간 사이 하녀가 실종되는 사건이 발생한다. 다음날 하녀는 미져리 호수 근처에서 변사체로 발견되고 케인과 킴블은 범인을 찾기 위해 유일한 단서인 단추 하나를 가지고 수사를 시작한다.

온라인 게이머를 위한 자료실

머드 게임을 배우자

최근 들어 통신상에서 다수의 유저가 동시에 참여하는 머드 게임이 활성화 되고 있다. 기존의 게임 체제가 혼자서 혹은 둘이 즐기는 것에 비해 다수의 플레이어와 함께 활동한다는 점이 특징이다.

머드 게임이란 Multi User Dimension(다수 플레이어 공간)의 머리 글자를 따서 부르는 명칭이며 일반적으로 네트웍 상태에서 최소한 3인 이상이 동시에 같은 무대를 배경으로 참여할 수 있는 게임을 말한다. 내가 아닌 다른 플레이어와의 교섭이 가능하고 플레이어의 마음에 따라 모든 행동 패턴이 바뀌기 때문에 나와 다른 유저들간의 상호 관계가 크다. 그러나 국내에서는 대다수의 인원이 동시에 참가하지 못하는 등의 문제점 때문에 일부 유저들만을 통해 퍼져 나가고 있다.

현재 국내 BBS들이 서비스를 제공하고 있는데 〔쥬라기 공원〕과 〔단군의 땅〕이 가장 대표적이라고 할 수 있다. 나머지는 해외 통신상에서 큰 인기를 모은 바 있는 〔레드 드래곤〕을 국내에서 즐기거나, 개인이 만든 여러가지 자작 머드 게임들이 나머지 부분을 채우고 있다.

국내 머드 게임은 모든 상황이 글자만으로 출력되는 텍스트 머드가 주를 이루고 있다. 때문에 처음 머드 게임을 접하는 사람은 게임의 전반적인 진행 방법을 몰라 당황하고 흥미를 잃기 십상이다.

처음 머드 게임을 접하는 초보자들은 먼저 명령어라든가 게임 목적 등을 미리 충분히 이해하고 나서 시작하는 것이 바람직하다. 아무것도 모르는 상태에서 무작정 게임에 뛰어드는 것은 스스로 게임의 흥미를 저하시킬 뿐만 아니라, 다른 이들로 하여금 짜증을 유발케 하는 요소로 작용할 수도 있다. 머드 게임에서 필요로 하는 기본적인 규칙과 유저들 사이에 형성된 예절 정도는 미리 알아두고 들어가는 것이 기본이라 하겠다.

마더 플레넷 (Mother Planet)

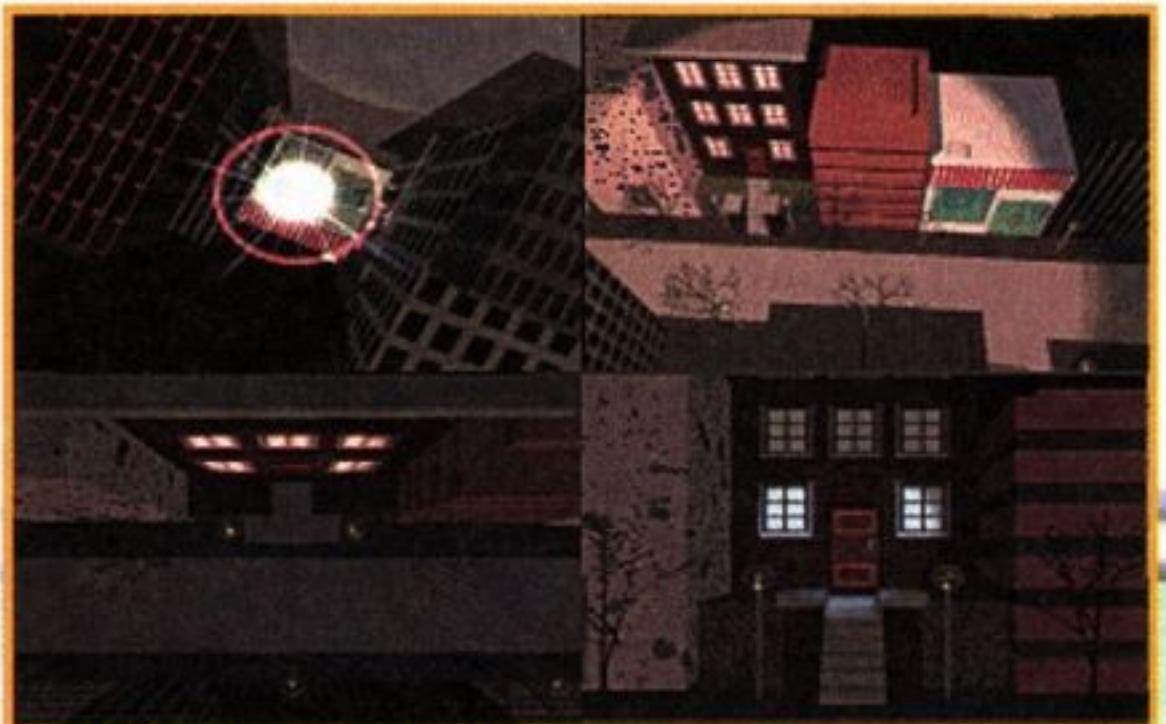
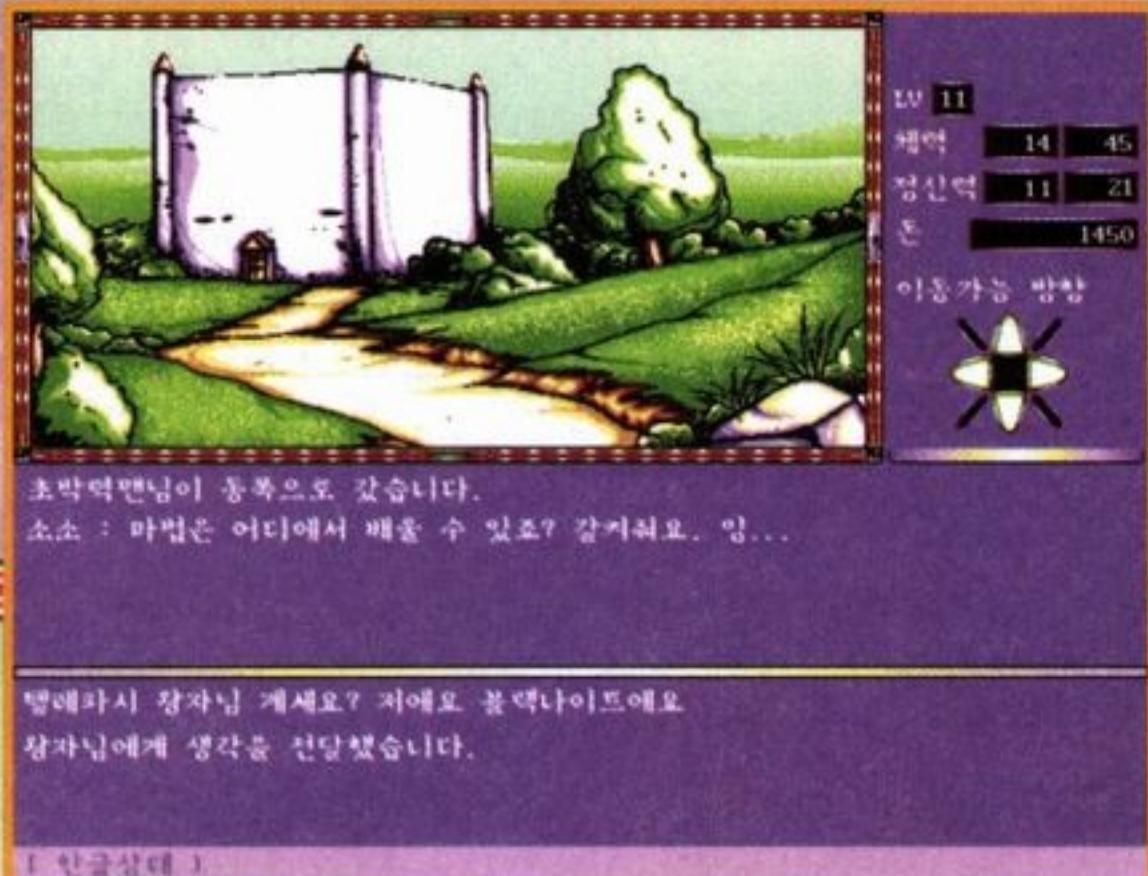
실행 환경
IBM 386 SX 이상 기종
주메모리: 590K 이상, EMS 1메가 사용
그래픽 카드: VGA
사운드 카드: PC-스피커(디지틀 샘플링 사운드이므로 486dx이상에서만 작동), 옥소리, 사운드 블라스터 호환기종, 프로 오디오 스펙트럼, 그라비스 울트라 사운드 카드, 아리아 사운드 카드
입력 도구: 키보드 지원

현재 국내에서 주를 이루는 머드 게임들이 텍스트 위주인 것에 반해 마더 플레넷은 고해상도 그래픽과 사운드를 지원하는 머드게임으로서 12월말 경에 포스서브를 통해 서비스할 예정이다.

우연히 길을 걷다가 TV 뉴스를 본 주인공은 알 수 없는 빛에 휩싸여 사라진다. 주인공이 도착한 곳은 미지의 세계…

그러나 여러가지 정보 등을 입수하면서 이곳이 지구 속의 지구임을 알게 되고 갖가지 모험을 겪으며 원래의 지구로 탈출한다는 스토리이다.

현재 머드 게임들은 수십에서 많아야 수백명이 참가하는 소규모이지만, 마더 플레넷에는 12,000명이 동시에 참여할 수 있다. 물론 많은 유저들의 참가로 인한 속도 저하 문제도 개선하였으며 게임 전체 배경이 글자가 아닌 그래픽으로 출력된다.

마더 플레넷은 무제한의 유저가 동일한 가상 공간에서 행하는 머드 어드벤처 게임이다. 국내 최초의 digital Sampling Instrument 방식을

타이틀 화면

게임 중의 한장면

채용, 서라운드 스피커가 설치된 시스템에서는 하이파이 스테레오로 게임을 즐길 수 있다. Plug & Play 방식을 도입, 시스템의 Config나 셋업을 지정해 줄 필요없이 모두 자동으로 시스템 환경을 인식한다.

쥬라기 공원은 이렇게 하라!

국내에 머드 게임이 BBS를 통해 서비스 됐지 아직 1년이 채 되지 않았지만 사용자들에게 폭발적인 인기를 모으고 있다.

머드게임은 일단 네트웍상에서 이루어지므로 일차적으로는 전화세, 그리고 게임 사용에 대한 부가사용료를 내야하는 부담이 있다. 그럼에도 불구하고 연결하기가 어려울 정도로 사람들이 많이 하는 이유는 색다른 게임과의 만남, 그 속에서 이루어지는 크고 작은 타인과의 관계, 그리고 점차로 돈독해지는 타유저와의 우정 때문이다.

그럼 도대체 머드게임(여기서는 쥬라기 공원을 예로 함) 이란.어떻게 하는 것일까? 함께 알아보기로 하자.

1. 게임의 규칙은?

일단은 서비스측에서 올려놓은 처음 가입 방법과 간단한 게임의 규칙 그리고 명령어 사용방법이 적혀 있는 게시판을 본다.

2. 게임의 게시판을 읽어라!

게임의 게시판을 읽어보자. 게시판에는 지금 사용하고 있는 사람들이 느낀 점이나 여러가지 해결방법, 지도, 무엇보다도 게임을 진행하는데 필요한 조언들이 가득차 있다. 특히 게임의 규칙이나 그 밖의 전반적인 사항을 보려면 게시판 초기에 올려진 글들을 보는 것이 도움이 된다.

3.게임의 접속

대강의 규칙과 명령어 체계를 익혔으면 게임에 접속을 시도한다. 이 접속은 무척이나 어려운데 통신상으로 진행되는 게임이다 보니 속도 문제가 심각해져 게임의 무대가 되는 공원의 입구를 통해 들어갈 수 있는 인원이 제한이 되어 있기 때문이다. 보통 30여명 가량이 한 입구에 할당된 최대 사용인원이다.

입구는 3 개 정도 있으니 약 100 여명이 게임을 즐길 수 있다.

통신상으로 연결하는 사람들이 도시당 한 사람이라고 해도 그 수를 훨씬 초과하게 되므로 연결하기가 매우 힘들다. 그러면 어떻게 해야 접속이 잘 되는가?

일단은 자신만의 접속시간대를 파악해 두는 것이 좋다. 물론 사람들이 적은 한낮이나 새벽이 가장 좋다. 여타 사정으로 인해서 어렵다고 판단되면 자정쯤을 기해서 접속을 여러차례 시도하는 방법뿐이다. 가끔 안의 사용 사용자가 나가기도 하므로 그 때를 놓치지 말아야 한다.

4. 드디어 접속...그 뒤는?

드디어 접속에 성공을 했으면 일단은 게시판에서 배운 명령어들을 한번 기억해 본다. 기본적인 명령들.'봐, 가져, 착용, 무장, 때려, 환전, 말(또는 ')' 등. 우선 가만히 있으면서 주변의 상황을 지켜본다. 이때 취해야 하는 행동은 2가지가 있다.

첫번째는 게시판에서 읽었던 것을 토대로 게임을 진행하는 것이다. 가장 기본적이면서도 중요한 것으로 자신스스로가 할일을 알아서 하는 것이다.

두번째로는 이른바 고수라 불리는 유저들에게 초보임을 밝히고 뭘 해야 할지 물어보는 것이다. 이것은 고수라 불려지는 상대방의 행동에 제약을 가하게 되므로 미안한 마음을 가지고 조심스럽게 물어봐야 한다.

대부분의 유저들이 자신도 초보였던 시기에 어려웠던 점을 상기하면서 잘 도와준다. 그러나 무엇보다도 스스로가 알아내서 행동하고 모르는 부분만 물어보는 것이 하나의 에티켓이다.

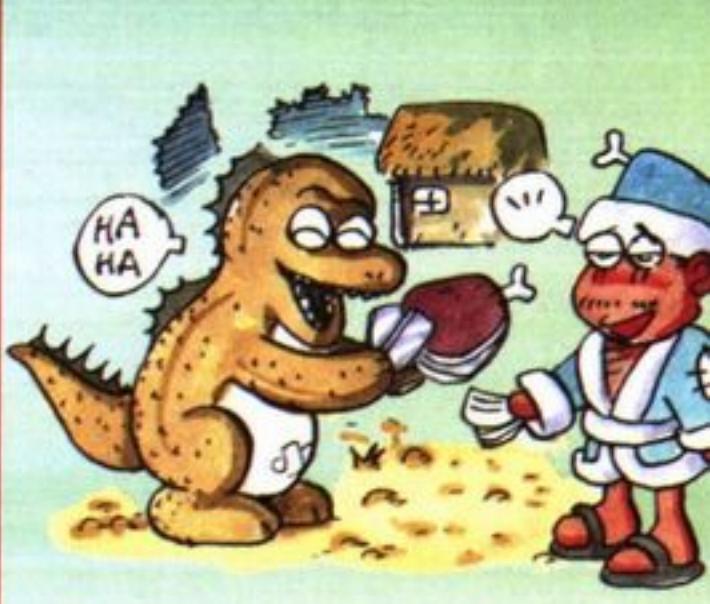
5. 실질적인 진행방법에 대해서

그럼 앞으로 해야 할 일들과 기본적인 명령어 사용법에 대해서 알아보자.

앞으로 해야 할 일들

게임의 목적은 파괴된 공원의 시스템을 정상적으로 고쳐 공원을 복구하는 것이다. 이 임무를 완수하기 위해서는 시스템을 복구하는데 필요한 아이템과 정보들을 모아야 한다. 아이템을 얻는 방법은 주로 공룡들과의 싸움이다. 처음부터 티라노사우러스나 밸로시랩터등과 싸워서 이길 수는 없다.

처음에는 돈도 옷도 무기도 없이 맨몸으로 시작한다. 공원을 돌아다니면서 공룡들과의 싸움은 피하되 금속조각이나 사슴고기등을 얻어서 돈으로 교환하는 일을 해야 한다. 또는 염치없지만 초보임을 밝히면서 도와달라고 하면 가끔 동전이나 여러 방어구, 무기 등을 주는 유저들이 있다. 일단은 자신이 직접 아이템 수

명령어	설명
봐	가장 기본이 되는 명령어. 사물이나 타유저, 공룡 등을 보는데 사용한다. 또한 아이템이나 방향을 볼 수도 있다. (예) 동 봐 : 동쪽을 보라는 명령 블랙나이트 봐 : 블랙나이트(타유저의 이름)를보라는명령
말(또는 ′)	말을 하는데 사용. 단, 이경우에 같은 장면에 있는 사람들 만이 자신의 말을 듣게 되며 타인의 말 역시 같다. (예) 안녕하세요. 저 초보입니다. 말 : (말) 로 쓸 때는 뒤에 쓴다. 도와주셔서 감사합니다. : (′)로 쓸 때는 앞에 쓴다
가져	어떠한 물건을 가질때 사용. 단, 타인이 죽어있는 시체를 보고서 그 시체에 있는 아이템을 가지는 것은 도둑질임을 명심해야 한다. (예) 시체에서 모두 가져 : 공룡이 죽었을 때(또는시체)공룡뼈(또는 아이템)를 가지는 명령. 공룡뼈 가져 : 현재 장면에 공룡뼈가 있다면 가지라는 명령. 모두 가져 : 현재 장면에 있는 모든 아이템을 가지는 명령. 그러나 자신이 가질수 있는 부피가 꽉차게 되면 더 이상 가지지를 못한다.
대화	타인에게 자신의 메세지를 전달.이 명령은 같은 장면에 있지 않더라도 같은 공원 입구에 있는 사람이라면 어디라도 일대일로 전달이 된다.채팅할 때의 귓속말과 비슷. (예) 블랙나이트 지금 어느 지역에 계세요? 대화 : 블랙나이트(상대방의 이름)에게 (지금 어느 지역에 계세요?) 라는 메세지를 전달한다.
때려	공룡이나 타유저를 공격하는 명령. 단, 타유저를 때리는 것은 수련장에서만 가능하다. (예) 트리세 때려 : 트리세라톱스를 공격하라는명령. 이름이 긴 공룡을 공격할 때는 앞에서 3글자만입력해도 공격이 가능하다. 또한 초식이 아닌육식 공룡은 때리지 않아도 공룡이 먼저 공격을하므로 자동적으로 싸움이 시작된다.
환전	가지고 있는 공룡뼈를 동전으로 바꾼다. 단, 환전기가 있는 곳에서만 가능. (예) 환전 : 자신이 가지고 있는 공룡뼈를 전부동전으로 바꾼다.

집을 하면서 돈이 모이면 4층에 있는 상점으로 가서 옷이나 무기등을 산다.

무기를 장만하게 되면 약한 공룡들만 찾아서 상대를 한다. 이 과정을 반복하다보면 돈, 무기를 다루는 기술, 방어력, 체력등이 서서히 오르며 마침내는 임무를 완수할 수가 있게 된다.

기본적인 명령어 사용법

가장 기본적인 명령어를 몇 가지만 소개 한다. 이 외의 명령어나 사용방 은 게임 도중에 어디에서나 '도움' 이라고 입력하면 사용법을 알 수 있다.

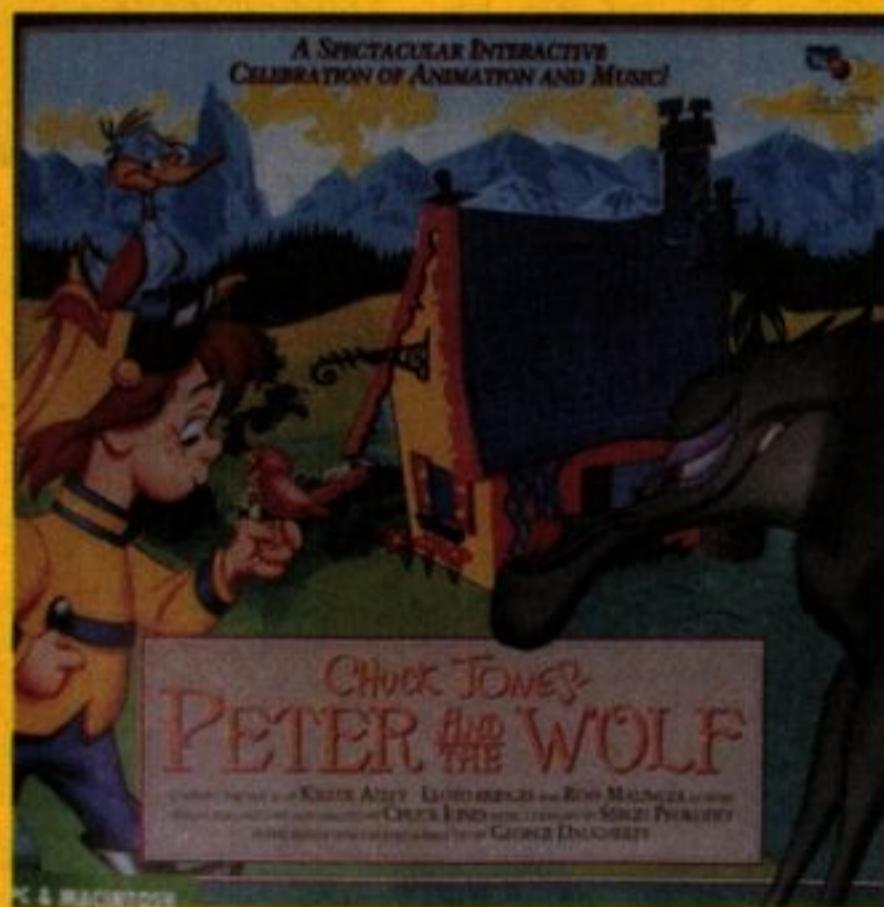
이 외에도 명령어가 많다. 옷종류를 입는 (착용), 무기를 무장하는 (무장), 문에 쓰이는 (열어), 자신의 감정을 나타내는 여러가지 감정표현들, 자신의 상태를 보는 (나봐), (점수), 자신이 가진 물건을 보는 (가진거) 등등 실제로 많은 명령이 있으므로 게임을 진행하면서 배우기 바란다.

그리고 무엇보다도 이것은 게임이라는 점을 잊지 말아야 한다. 지나치게 게임에 몰입할 수도 있으니 어쩌다 한번 즐기는 식으로 하는 것이 바람직하다.

교육용 소프트웨어 광장

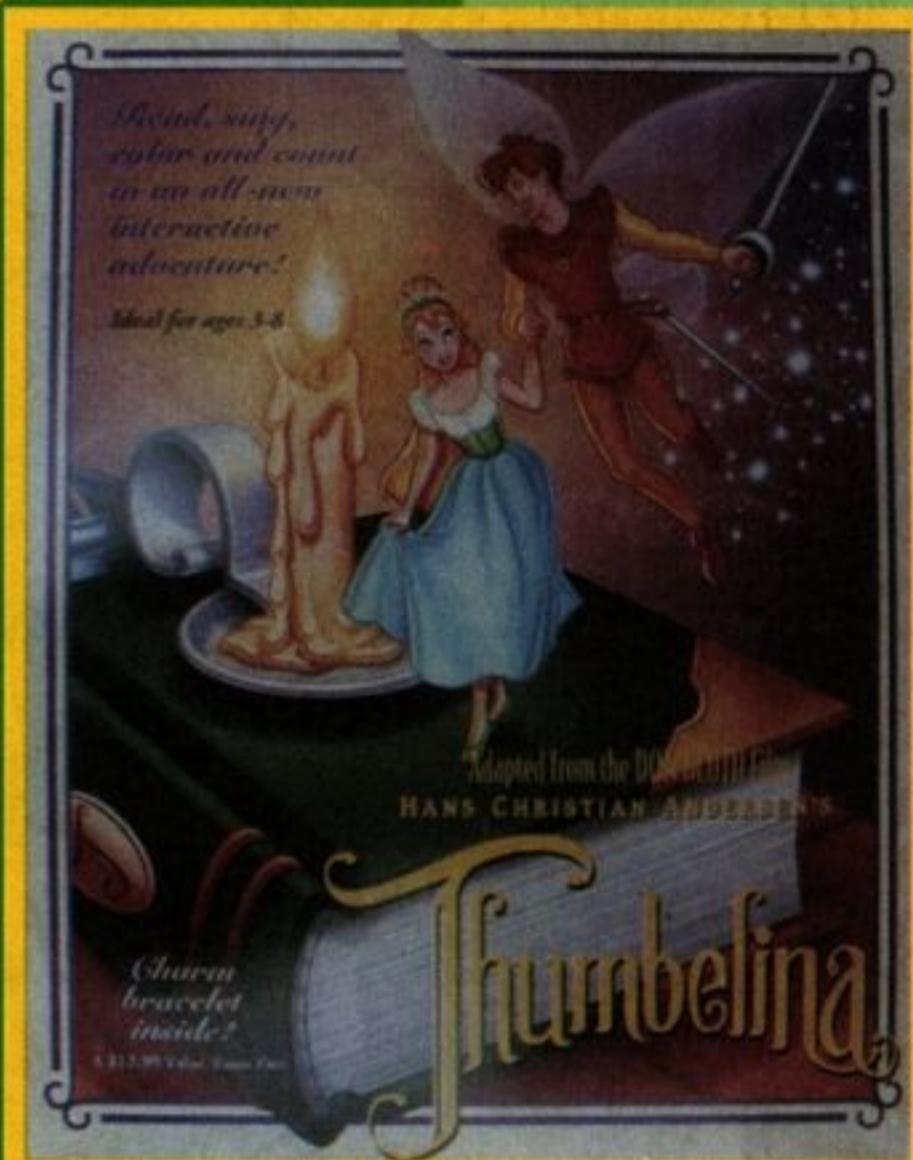
피터와 늑대(PETER AND WOLF)

제작사 : 타임 워너사
가 격 : 미정
문의처 : 한겨레정보통신(02-719-0451)
IBM PC 486 이상/ 메모리: 8메가 이상

CD ROM 타이틀 〈피터와 늑대〉는 어린 꼬마 피터가 숲속에 침입한 늑대를 지혜롭게 물리친다는 내용이다. 러시아의 작곡가 세르게이 프로코피에프가 청소년들의 클래식에 대한 이해를 돕고자 1936년에 관현악곡과 동화를 결합하여 만들었다. 헐리우드의 유명 스타들이 성우로 출연했고 〈토끼 바니〉로 유명한 감독 척 존스가 총제작 지휘를 맡았다.

엄지공주(THUMBELINA)

제작사 : 타임 워너사
가 격 : 미정
문의처 : 타임 워너사(02-719-0451)
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1

미국 돈 브루스사에 의해 뮤지컬 만화 영화로 제작된 바있는 〈엄지공주〉가 CD ROM 타이틀로 등장한다. 빌보드지의 비디오 판매 순위 1위까지 올랐던 〈엄지공주〉를 기초로 제작되었으며 각 페이지가 동화책처럼 정교하게 표현되어 있다.

전편에 걸쳐 아름다운 화면과 음악, 그리고 숫자 맞추기나 색칠하기, 퍼즐 맞추기 등의 학습 코너를 제공한다.

멀티미디어 한국사

제작사 : 대교컴퓨터
가 격 : 23,000원
문의처 : 대교컴퓨터(080-022-6000)
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1

BC 2333년 단군 신화로부터 990년대까지 한국 역사를 대표하는 사건과 인물들을 중심으로 소개한 〈멀티미디어 한국사〉는 국민학생과 중학생을 주대상으로 우리 역사의 흐름을 멀티미디어 기법을 활용, 제작되었다.

단군 신화에서 고려시대까지가 1편, 조선시대 이야기가 2편으로 구성되어 있으며 이야기 진행을 우리말과 영어 중에서 선택할 수 있다.

계몽사 CD ROM 백과

제작사 : (주)계몽사
가 격 : 99,000원
문의처 : (주)계몽사(02-531-5555)
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 윈도우 3.1

〈계몽사 CD ROM 백과〉는 국내 최초의 CD ROM용 멀티미디어 백과 사전이다. 초 · 중 · 고교 과정의 용어를 포함하여 첨단 과학, 사회 경제, 환경 등 각 분야의 신정보와 22,000여 항목의 자료를 수록하여 멀티미디어 데이터를 마음대로 선택, 보고 들을 수 있다.

아기공룡 골디

제작사 : 금성소프트웨어
가 격 : 미정
문의처 : 금성소프트웨어(02-7670-663)
IBM PC 386 이상/ 메모리: 4메가 이상/ 마우스 지원

아기공룡 골디(Goldy)는 금성소프트웨어가 자체 개발한 한국산 CD ROM 타이틀로 자연 보호와 환경 보존에 대한 내용을 담고 있다. 대화 방식으로 내용이 전개되며 플레이어의 선택에 따라 서로 다른 결말이 도출된다. 256칼라의 3차원 그래픽과 애니메이션, 대사, 음악 등이 돋보이는 작품이다. 아기공룡 골디의 내용은 우주를 여행하던 외계인들이 연료 부족으로 인해 지구에 불시착하면서 시작된다. 외계인들은 자신이 살던 행성에서 하던대로 지구에 쓰레기를 마구 버리며 환경을 오염시킨다. 그러나 지구의 골디 일행을 만나 자신처럼 자연과 환경을 오염시키는 무리들로 인해 아름답고 깨끗한 지구가 오염되고 있으며, 불쌍한 동식물들이 오염의 희생양이 되고 있다는 것을 깨닫고 골디와 힘을 합쳐 지구의 환경을 보호하고 오염을 막아낸다.

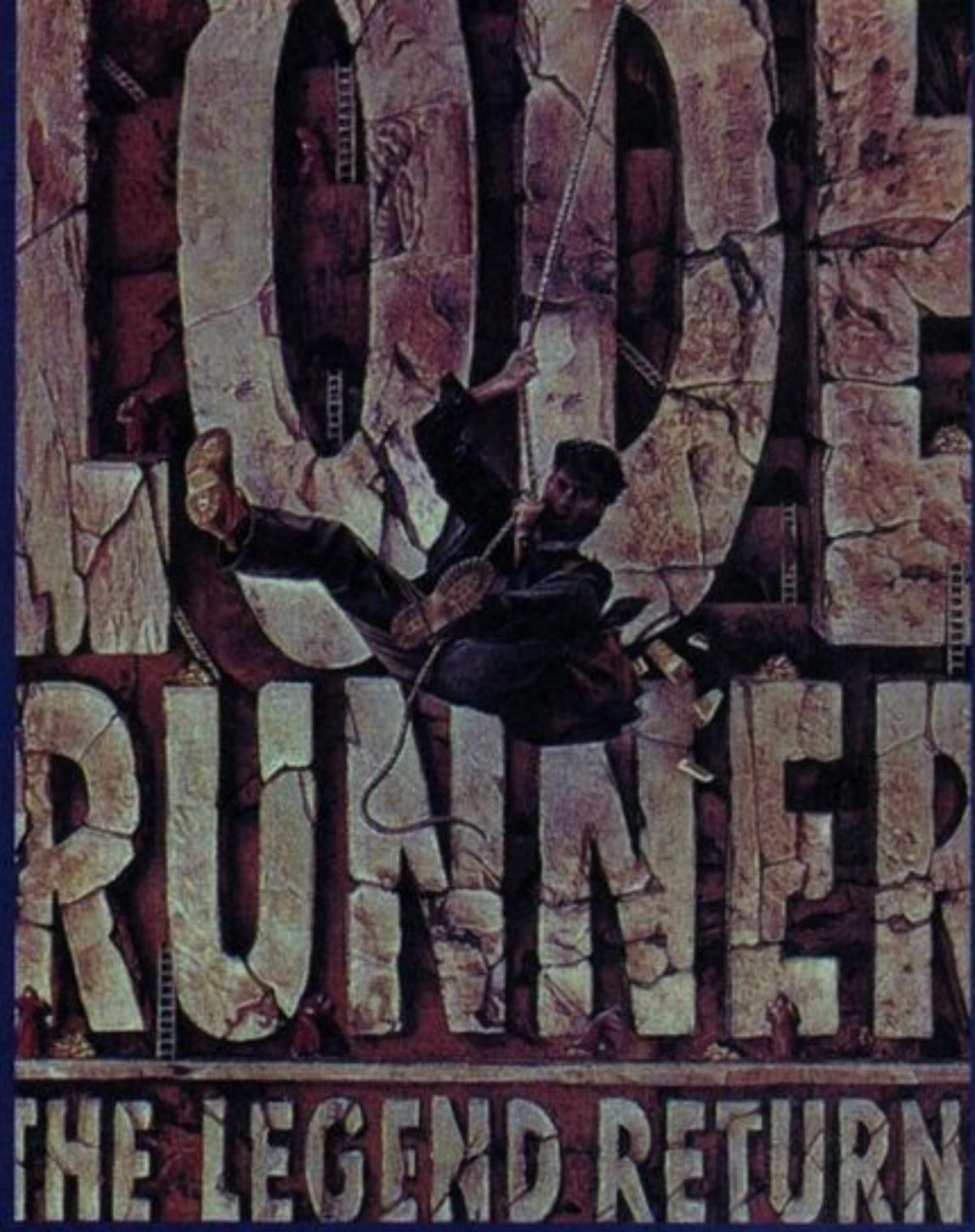
IBM-PC 집중공략

로드런너

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS

★ 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

기종	IBM PC	제작사	시에라	용량	3.5인치 5장	장르	아케이드
가격	35,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/12월초	난이도	중

- **사용 환경** : IBM PC 286 이상기종
- **필요 메모리** : 2메가 이상
- **그래픽 카드** : VGA, SVGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환기종
- **입력 도구** : 키보드, 마우스 지원

GAME OVERVIEW

적들에게 로드 런너라는 이름으로 불리우는 플레이어는 두려움을 모르는 보물 사냥꾼이다. 사악한 제국의 지배자들은 세상의 모든 보물들을 자기들 만의 것으로 하려 들지만 플레이어는 그들의 삼엄한 경계를 뚫고 지하 세계로 침투, 보물을 되찾으려 한다.

지하 세계에서 살아 남기 위해서는 플레이어의 스피드와 힘, 그리고 대범함이 요구된다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 플레이어의 뛰어난 재치와 지혜를 잘 활용하는 것이다.

오래전 애플 컴퓨터가 PC의 대명사로 불리던 시절, 밤을 지새며 즐기던 로드 런너가 새로운 모습으로 다시 선보인다. SVGA 그래픽과 사운드로 한층 더 강력해진 로드 런너는 150개에 이르는 스테이지를 두사람이 즐길 수 있는 2인 플레이 모드와 자신만의 스테이지를 만들 수 있는 게임 생성기를 제공한다.

키보드 조작 요령

CTRL + Q 게임 종료	CTRL + S 게임 저장하기
CTRL + O 게임 불러오기	CTRL + R 다시 시작하기
CTRL + [다음 스테이지로	CTRL +] 이전 스테이지로
CTRL + E 효과음 ON/OFF	CTRL + M 음악 ON/OFF
CTRL += EXTRA MAN PLAYER1	CTRL + 2 EXTRA MAN PLAYER2
CTRL P 일시 정지	CTRL K 자폭 PLAYER1
CTRL A 자폭 PLAYER2	
F1 도움말(DOS 버전)	ESC 주메뉴로 가기
F5 게임 속도 감소	F6 게임 속도 증가

PLAYER1 이동키 (괄호 안은 PLAYER2)			
	7 (Q) 왼쪽으로 땅파기	8 (W) 위로 이동	9 (R) 오른쪽으로 땅파기
	4 (A) 왼쪽으로 이동	5 (S) 아래로 이동	6 (D) 오른쪽으로 이동
	1 (Z) 아이템 줍기	2 (X) 아이템 사용	3 (C) 폭탄 사용

키보드 조작 요령

특수 장비

로드 런너가 항상 지니고 다니는 레이저 총 이외에도 여러가지 특수 장비들이 등장한다.

작은 폭탄

서있는 자리에 장치하며 퓨즈가 다 타버리면 폭발한다. 주의할 것은 적 들에게만 효과를 발휘하는 것이 아니라, 로드 런너도 피해를 입는다는 점이다. 단단한 바닥은 작은 폭탄에도 영향을 받지 않으며 폭파된 바닥도 곧 재생된다. 이 폭탄은 4개까지 지니고 다닐 수 있다.

큰 폭탄

영향권 내에 있는 모든 것

스테이지를 마음대로 선택하여 시작할 수 있다

2인용 게임도 가능하다

들을 폭파시키며, 한번 폭파된 것은 재생되지 않는다. 한번에 하나씩만 가지고 다닐 수 있다.

작은 동굴

키보드를 위쪽(8)으로 누르면 들어갈 수 있으며, 들어가 있으면 적들이 해를 끼치지 못한다. 나오려면 키보드 아래(5)를 누른다.

끈끈이 통

바라보고 있는 방향으로 바닥에 끈끈이를 뿌리며, 3칸 정도의 면적을 덮친다. 사용하려면 우선 아이템 줍기키를 이용하여 몸에 지니고 다니다가 아이템 사용키로 바닥에 뿌린다. 한번씩 밖에 사용할 수 없으며 끈끈이가 뿌려진 곳가는 구멍을 뚫을 수 없다.

올가미 장치

길에 장치하면 적들이 지나가다 거꾸로 매달린다. 한번 걸리면 다시 빠져 나올 수 없으며, 로드 런너도 예외는 아니다. 거꾸로 매달린 적이 있는 곳은 지나가도 상관 없다.

드릴

레이저로도 뚫리지 않는 단단한 바닥을 뚫는데 사용하며, 한번 뚫린 곳은 다시 복구되지 않는다. 가지고 있는 한 계속해서 사용할 수 있다.

가스 분사기

적들에게 뿌리거나 미리 통로에 뿌려 놓을 수도 있으며, 가스에 중독된 적들은 한동안 그 자리에서 꼼짝도 할 수 없다. 로드 런너는 가스의 영향을 받지 않고 계속 사용할 수 있다.

곡괭이

천정이 있는 통로에서는 곡괭이를 사용하여 적들의 진로를 일시적으로 봉쇄할 수 있다. 계속 사용이 가능하다.

순간 이동 장치

I자 모양으로 생긴 곳으로 들어 가면 U자 모양으로 생긴 곳으로 나온다. 반대 방향으로는 작동하지 않으며 적들도 사용이 가능하다.

게임 생성기

순간 이동 장치를 설치할 때, 수에는 제한이 없으나 각각의 입구와 출구를 연결시켜야 한다. 만일 하나의 입구에 여러개의 출구를 지정하면 가장 높은 곳에 있는 출구로 나오게 된다. 연결 방법은 펜치 모양의 아이콘에 클릭한 후, 입구에 우선 클릭하여 번호를 지정(번호에 왼쪽 마우스 버튼을 클릭하면 숫자가 높아진다. 숫자를 낮추려면 CTRL 키를 누르고 왼쪽 마우스 버튼을 누른다. 윈도우 버전은 우측 마우스 버튼을 사용한다)한 다음, 출구에 클릭하여 같은 번호를 지정한다.

각 스테이지를 끝낸 후 나가는 문들도 각각 다른 스테이지와 연결시킬 수 있다. 전과 마찬가지로 펜치 모양의 아이콘을 사용한다. 보물이나 여러 아이템들은 빈 공간이 아닌 땅속에 묻어 둘 수도 있다. 나중에 게임을 할 때 이것들을 찾으려면 여기저기 파헤치는 수 밖에 없다.

적은 10명까지 배치할 수 있으며 2명의 로드 런너를 배치하면 2인용 스테이지가 된다. 또한 스테이지를 클리어 했을 때 생기는 점선 모양의 사다리는 출구를 감출 수 있다.

앗, 어둠 속에서 적이...

자신만의 독특한 스테이지를 만들어 보자

PLAY POINT

이 게임은 총 15스테이지, 각 스테이지마다 10개의 지하 세계가 존재한다. 하나의 세계를 클리어할 때마다 비주얼 신을 볼 수 있는데, 만일 특수키(다음 스테이지로 그냥 넘어가거나 남은 로드 런너의 수를 늘리는 등)를 사용하거나 처음부터 시작하지 않는 경우는 이를 볼 수 없다.

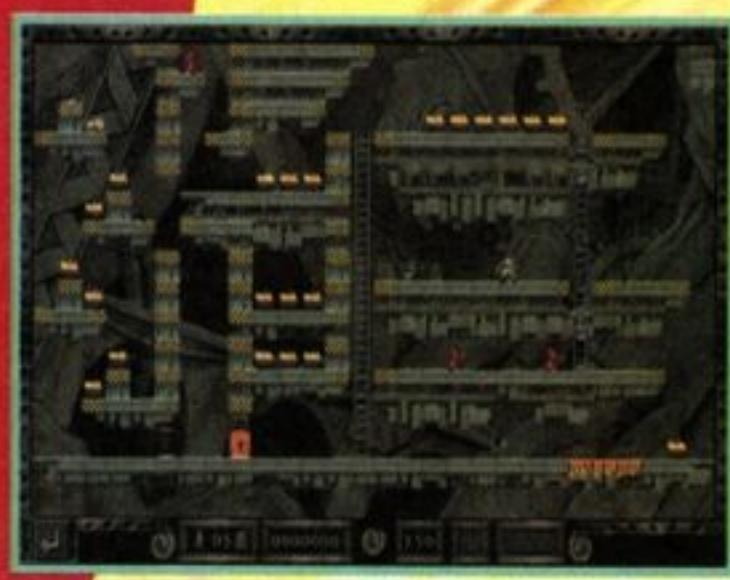
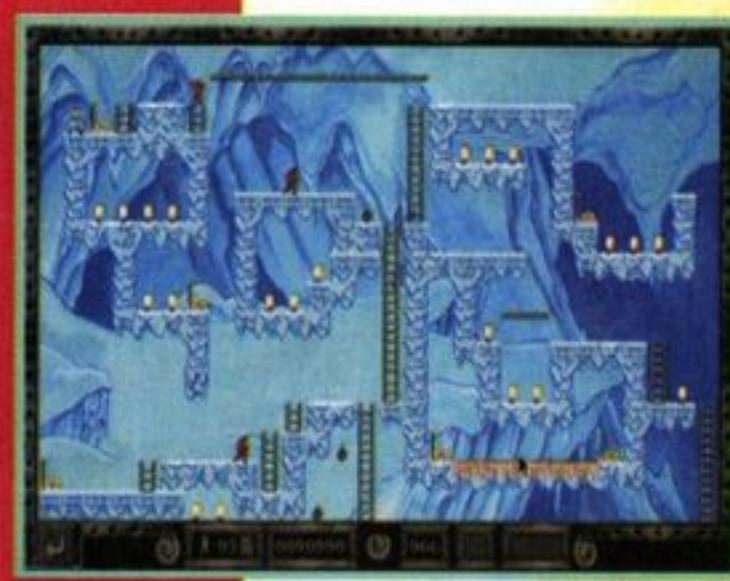
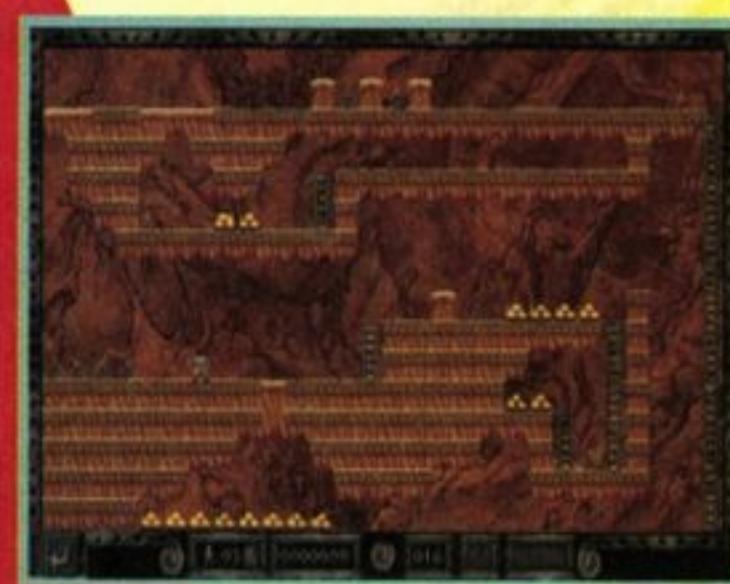
플레이 자체는 단순한 게임이지만 각 스테이지의 통로 배치가 무척 까다롭기 때문에 게임 초기부터 자신의 이동 루트를 잘 계산하며 이동해야 한다. 무턱대고 이리저리 움직이다 보면 자신도 모르는 사이에 갇혀 버리거나 적들에게 완전히 포위당하는 불상사를 당하고 만다.

레이저로 땅을 파서 적을 가두거나 죽이는 것을 너무 남용하지 말자. 적들을 죽이는 일에만 열중하다 보면 예상치 못한 곳에서 적이 다시 생겨나기 때문이다.

적들이 공중에서 떨어지거나 구멍에 빠져 있을 때 등등... 다른 일로 정신이 없을 때는 그들의 머리를 밟고 지나가도 상관없다.

좀 위험해 보이지만 위기에 처했을 때는 과감한 행동도 불사해야 한다.

작은 폭탄을 제외한 특수 아이템들은 한번에 하나씩 밖에 가지고 다닐 수 없다는 점, 공중에 매달려 있을 때는 레이저를 비롯한 모든 아이템들을 사용할 수 없다는 점을 유의하자.

적들의 움직임은 의외로 단순하다. 로드 런너가 위로 가면 위로 따라오고 내려가면 따라서 내려오고... 이런 행동 패턴을 역이용하면 보다 재미있게 공략할 수 있을 것이다. 그리고 가급적이면 적들을 한쪽으로 몰아 두는 것이 이동하기에 편리하다. 여기저기에 적들이 퍼져 있으면 포위당하기 십상이다.

하나의 지하 세계를 클리어하면 재미있는 비주얼 신이...

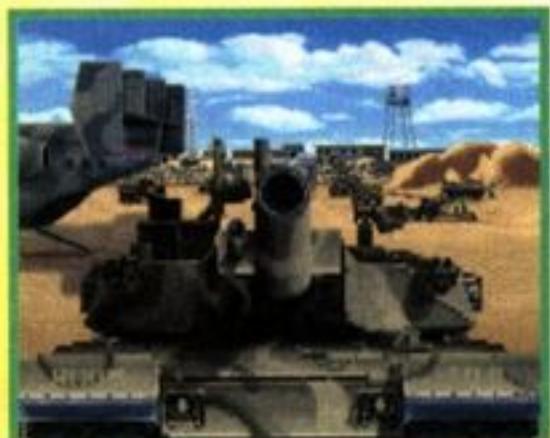
10개의 지하세계

IBM PC 집중공략

K-1탱크 (88전차)

★ **문의처** :타프시스템(02-548-4663)

기종	IBM PC	제작사	타프 시스템	용량	2HD 2장	장르	시뮬레이션
가격	25,000원	발매원	NESCO	발매일	94/ 11월말발매	난이도	중

■ **사용 환경** : IBM PC 386 이상 호환기종
■ **필요 메모리** : 2메가 이상
■ **그래픽 카드** : VGA
■ **사운드 카드** : PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터 호환
■ **입력 도구** : 키보드 지원

K-1 탱크의 위용

격파되는 적전차

사격 개시

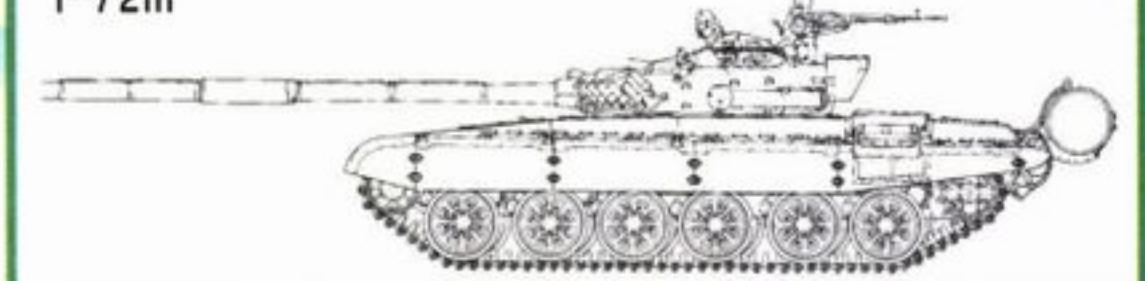
GAME OVERVIEW

1990년 8월 2일, 이라크의 쿠웨이트 침공으로 시작된 걸프만 사태는 이라크가 UN 안전보장이사회의 경고를 묵살함으로써 극도로 위기가 고조되고 있었다. 1991년 1월 17일, 미국은 이라크에 선전포고를 함과 동시에 이라크군 섬멸 작전인 사막의 폭풍(Desert Storm)작전을 개시했다.

걸프만에 주둔중인 미군 항공모함과 사우디 아라비아의 미공군 기지에서는 이라크에 대한 대대적인 공습을 가할 전폭기들이 속속 발진하고 있었고, 미국의 최첨단 병기인 순항 미사일은 바그다드 중심부의 주요 군사시설들을 한치의 오차없이 날려버렸다. 이와 동시에 미군을 중심으로 한 다국적군의 지상군은 기갑부대를 앞세워 쿠웨이트로 진군을 개시했다. 이제 걸프전은 우리에게는 하나의 잊혀진 과거의 기억일런지도 모른다. 그러나 만약 그때 우리의 전차부대가 참전했더라면 전과는 어떠했을까...

이러한 상상을 현실로 만들어 주는 것이 바로 이 게임이다. 이제 88전차의 전차장이 되어 걸프전의 영웅이 되어보자!

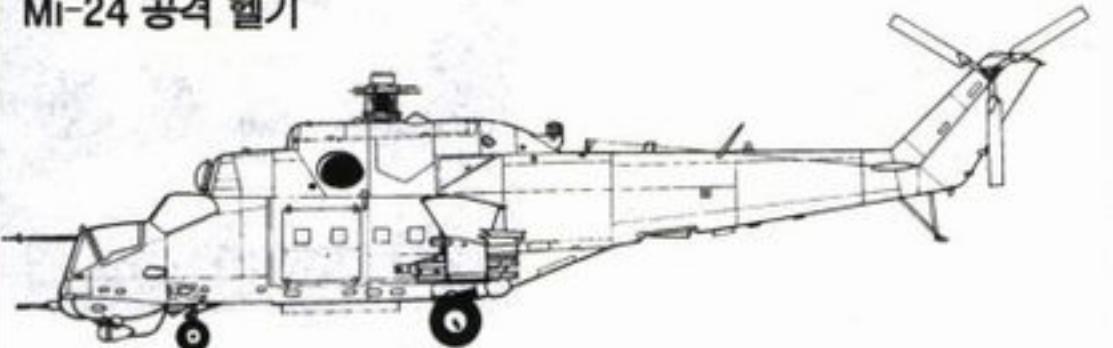
T-72m

플레이어가 이 게임에서 상대해야 할 가장 큰 적은 T-72 전차와 Mi-24 공격 헬기이다. T-72m은 개발된 지 20년도 넘는 구형전차로서 전차 자체의 성능은 그리 우수하지 못한 것으로 알려져 있다. 단지 워낙 생산대수가 많아서 전쟁 발발시 그 압도적인 수량이 위협적일 뿐이다. 승무원의 숫자를 줄이기 위해 자동장전장치를 설치했

	승무원	전투중량	노상 최고속도	주포	탑재 포탄수	기관총
T-72m	3명	41톤	80km/h	125mm	39발	7.62mm 1정, 12.7mm 1정
K-1	4명	50톤	70km/h	105mm	40발	7.62mm 2정, 12.7mm 1정

지만, 이는 오히려 전차의 공간을 더욱 협소하게 만들어 승무원들이 장시간 전투시 쉽게 피로를 느끼는 악영향을 끼쳤다고 한다. 여기서 잠시 이라크군의 주력전차인 T-72m과 한국군의 주력전차인 K-1 탱크를 비교해 보자.

비록 K-1 탱크의 주포 구경이 작지만, 우수한 사격통제장치를 사용하기 때문에 명중율은 T-72m보다 높다. 또한 포신안정장치를 사용, 주행 중 사격이 가능하고 명중율 또한 높다. 노상 최고속도가 떨어지는 면도 있지만 전투는 도로상에서 벌어지는 것이 아닌 점을 고려한다면 이러한 차이는 무시할 수 있다. 결국 종합적인 전투력은 K-1 탱크가 뛰어나다고 결론지을 수 있다.

Mi-24 공격 헬기

또 하나의 강적은 Mi-24 공격 헬기이다. 이 헬기는 4개의 총신을 가진 12.7mm 회전식 기관포와 4발의 대전차 미사일, 로켓포 4문, 각종 폭탄 등으로 무장하고 있기 때문에 아무리 K-1 탱크가 강하다고 해도 공격 헬기에게는 역부족이다. 이 게임에서는 포나 기관총으로 헬기를 공격하도록 제작되어 있으나, 실전에서는 전차포나 기관총으로 공격 헬기를 파괴한다는 것은 거의 불가능하다. 아마 게임의 편의를 위한 제작진의 배려인 듯하다.

적의 공격 헬기

포탄의 종류

플레이어가 사용할 수 있는 포탄은 두가지 종류로 나뉜다.

철갑탄(APFSDS)

중장갑 주력전차 파괴용 포탄이다. 철갑탄은 탄두가 강철보다도 강도가 높아서 고속으로 날아가 전차의 장갑을 뚫어버린다.

걸프전에서는 이라크 전차 외부에서 장갑을 뚫고 들어온 미군의 철갑탄이 다시 외부로 뚫고 나간 기록도 있을 정도로 관통력이 큰 포탄이다.

성형작약탄(HEAT)

철갑탄과는 달리 탄두가 고폭발성의 화약으로 채워져 있다. 포탄 명중시 충격으로 장갑을 뚫는 것이 아니라, 섭씨 수천도의 제트화염을 분출하여 장갑을 녹여 구멍을 내고 전차 내부에 화재를 일으킨다. 전차 안 의 승무원들은 그야말로 '통닭구이'가 되고마는 무시무시한 포탄이다. 전차나 장갑차 등 각종 표적에 다양하게 사용할 수 있다.

이 게임은 20단계의 전투로 구성되어 있다. 단계가 올라갈수록 적의 숫자가 많아지는 것은 물론, 고성능 무기가 점차 많이 등장하게 된다.

플레이어가 파괴해야 할 대상은 적군의 트럭, 지프, 장갑차, 전차, 레이다 기지, 정유소, 무기공장, 사령부 등이다. 한번의 전투에서 이길 때마다 5%씩 적의 점령지를 빼앗게 되고, 100%의 적 점령지를 다 빼앗으면 플레이어가 승리한 것이다.

전술지도

기능키일람

키	기능
1	일상 모드(조준경)
2	확대 모드(조준경)
3	HEAT 장전
4	APFSDS 장전
5	기관총탑
6	지원 요청
D	포탑을 진행 방향의 뒷쪽으로 돌린다.
E	포탑을 진행 방향으로 돌린다.
B	급브레이크(속도가 무조건 (0)이된다)
Ctrl	주포 조작 (이 키를 누른 상태에서 주포의 조작이 가능하다)
Ctrl + Alt	주포발사(기관총탑에서는 기관총 발사)
방향키	전차를 좌우로 조종하거나 가속/감속한다
Ctrl + 방향키	주포를 상하좌우로 조종한다
Ctrl + Q	게임중 선택 화면으로 빠져나간다

목표물

플레이어가 파괴해야 할 목표물은 다음과 같다.

지프: 매우 작고 고속으로 움직인다

트럭: 자체적으로는 무장되어 있지 않고 장갑이 매우 얇다

장갑차: 장갑이 얇아 방어력은 떨어지지만, 대전차 미사일을 장비하고 있으므로 공격력이 강하다

전차: 장갑과 무장이 균형을 이룬 전투차량으로써 장갑차보다 더 위협적인 존재다

공격용 헬기: K-1 탱크에게는 그야말로 최악의 적이다 날으는 포대이며, 각종 대전차 무기를 싣고 빠르게 비행하므로 파괴하기 힘들다

레이다 기지: 아군의 레이다를 교란시킨다

정유 공장: 적군의 연료를 공급하는 보급기지로서의 역할을 수행한다

무기 공장: 적군의 무기 공장은 게임 중에도 계속 무기를 생산해 낸다. 빨리 폭파시키지 않으면 금새 적군에게 포위당하고 만다.

미사일 트럭: 미사일을 싣고 이동하는 미사일 기지이다. 아군의 후방에 큰 타격을 가할 수 있으므로 보는 즉시 파괴해야 한다

화면의 구성

게임의 주화면은 조종석과 포수석, 그리고 전차장석 등의 모든 장비를 한곳에 모은 듯한 인상을 준다. 다음은 주화면의 구성 요소이다

전망경: 전차의 진행 방향의 전망을 보여준다

조준경: 포탑 방향의 전망을 보여준다

zoom(확대)표시등

엔진 회전수(rpm)

거리측정기: 목표물과의 거리를 표시해 준다

포탄 선택 레버: 선택된 포탄의 스위치가 위로 올라간다

기관총 탄알표시기: 남은 기관총 탄알수를 표시한다

장전 표시등: (FIRE)가 나오면 장전 및 발사 준비가 완료된 상태이다

속도계: 진행 속도를 표시한다

변속기

연료계: 남아있는 연료량을 표시해 준다

엔진 온도계: 과열되면 엔진이 망가지므로 과열되지 않게 할 것

피해 표시등: 적의 포탄에 맞으면 방어력을 의미하는 수치가 떨어진다

탱크 아이콘: 전차의 진행 방향과 포탑의 방향을 표시한다

레이다: 레이다상에 나타나는 색깔은 다음과 같다

- **푸른색**: 공격 헬기(하단 중앙의 푸른색은 플레이어의 전차이다)
- **노란색**: 장갑차
- **연두색**: 차량
- **붉은색**: 전차/공장/기지

기관총

지원

플레이어의 레벨이 높아지면 지원을 받을 수 있다. 지원되는 무기는 다음과 같다.

TF 미사일: K-1 탱크의 주포에서 발사되며, 100미터 이내의 적들을 파괴한다.

155mm 곡사포: 지정하는 장소에 포격 지원을 해준다. 1회에 40발까지 사격 가능하다.

공격 헬기: 지정하는 장소의 적군을 공격한다.

지대지 미사일: 지정하는 장소로 발사되어 반경 2,000m 이내의 적들을 파괴한다.

게임을 시작하면 제작사 타프 시스템의 로고와 함께 데모가 전개된다. 데모가 끝나면 대원을 선택해야 하는데, 컨디션이 100%를 넘는 대원을 선택하도록 한다. 대원 선택이 끝나면 브리핑을 받고 전차의 종류를 선택한다. 플레이어가 선택할 전차는 4가지이다.

기본형: 장갑과 무장이 균형을 이룬 상태

화력형: 장갑보다 무장에 중점을 두어 포탄의 탑재량이 많다.

철갑형: 무장보다 장갑에 중점을 두어 포탄의 탑재량이 적은 반면, 방어력이 높다.

선택형: 무장과 장갑의 균형을 플레이어가 직접 조정할 수 있다.

제작사의 로고

주화면

대원 선택

브리핑

게임을 보다 수월하게 진행하기 위한 나름대로의 비결을 소개하자면 다음과 같다.

각 스테이지마다 격파해야 할 목표가 있다. 적의 수가 너무 많고 포탄이 모자라다면, 우회해서 목표물을 직접 공격하는 것도 좋은 방법이다. 목표물은 대개 레이다 상단 지역인 후방에 위치하고 있다. 전차의 진행 방향을 목표물에 맞추고 사격하면 두가지 장점이 있다. 첫째는 포탑을 돌리지 않아도 된다는 것이고, 둘째는 포탄의 명중율이 높다는 것이다.

적의 전차나 장갑차에 포탄을 발사하는 거리는 특별한 규정이 없다. 어떤 경우는 4,000미터 이상의 거리에서도 한발로 파괴할 수 있다. 그러나 2,000미터에서 2,500미터 사이의 거리에서 사격하는 것이 제일 좋다. 적의 포탄이 플레이어의 전차를 맞추기가 힘든 반면, 플레이어는 적 목표물을 한방에 날려버릴 수 있기 때문이다.

가능한 한 고속으로 달리면서 적과 교전하라. 빠른 속도로 움직이는 목표물을 명중시키기란 적으로서도 매우 힘들기 때문이다.

초반에는 적의 전력이 약하고 파괴해야 할 적군의 수도 적지만, 후반으로 가면 적의 전력이 강해지고 적의 수도 많아진다. 따라서 탱크를 고를 때 선택형을 고르고, HEAT탄을 많이 장착하라.(발사 속도와 장전 속도가 빠르다)

대원을 선택함에 있어 체력이 100% 미만일 때는 일단 전투를 시작하고, 전투가 시작되자마자 Ctrl Q를 눌러 전장에서 빠져 나온다. 그리고 다시 대원을 선택하면, 해당 대원의 체력이 100%를 초과하게 되므로 이때 선택한다.

적전차에는 APFSDS탄을, 기타 목표물에는 HEAT탄을 사용하는 것이 좋다.

그 구분이 귀찮다면 모두 HRAT탄으로 사격한다. 단, 지프나 트럭 등은 포탄을 아끼기 위해서라도 기관총으로 파괴하는 것이 좋다.(기관총의 유효 사거리는 800미터 이내)

임무완수

전투가 끝난 후 피우는 담배맛이란...

이 게임은 국산 게임으로선 유일하게 K-1 전차를 모델로 한 탱크 시뮬레이션이다. 함께 출시된 외국 게임과 비교해 볼 때, 아직 외국 업체의 게임 수준에는 오르지 못한 것같다. 하지만 국내 게임 개발의 역사가 짧은 것이 사실이고 그 짧은 경력에 이러한 작품을 만들었다는 사실에 비추어 볼 때, 분명히 후한 평가를 내려야 할 것이다.

게임을 진행하면서 어느 정도의 문제점을 발견할 수 있었다. 이를 열거해 보면 다음과 같다.

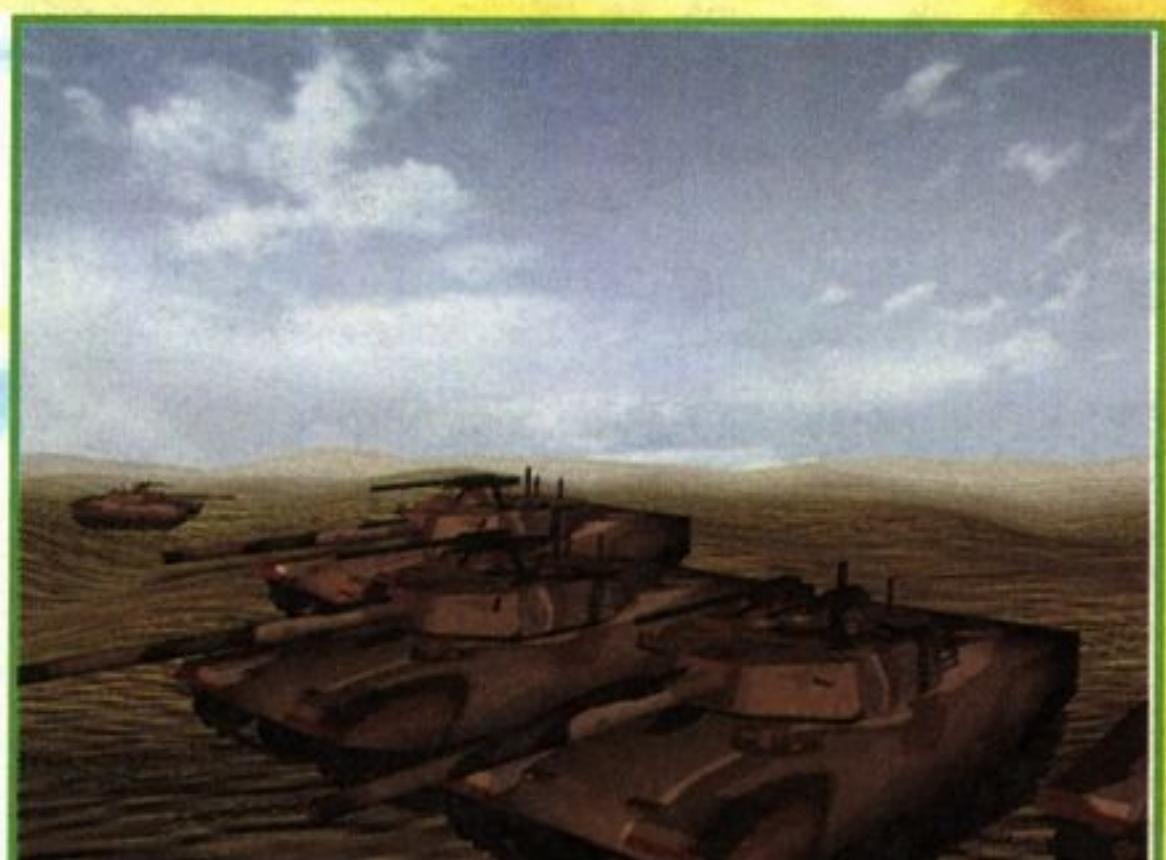
실제로 포탄의 발사 속도는 APFSDS(철갑탄)이 HEAT(성형 작약탄)보다 빠른데, 게임상에선 그게 거꾸로다. 기관총 마운트에서 다시 조종실로 돌아오면, 분명히 어느 정도 소모되었던 연료가 다시 가득 차있다.(이게 웬 조화냐? 게임에서 연료가 떨어졌을 때 유용하게 써먹으시길...)

거의 모든 주력 전차에는 적의 공격으로부터 자신을 일시적으로 숨길 수 있는(마치 문어의 먹물과 같은) 연막탄이 장비되어 있다. 그러나 게임상에서는 이런 기능이 전혀 없다. 만약 이 옵션이 있었다면 전투가 더 실감나지 않았을런지...

게임 진행에 있어서 시간 압축 옵션이 편리할 때가 많다. 그러나 이 게임은 시간 압축 옵션이 없다. 따라서 원거리에 있는 적에게 접근할 때는 지루함을 느낄 소지가 있다.

이 게임은 최초의 국산 탱크 시뮬레이션이라는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 몇가지 문제점이 없는 것은 아니지만 비교적 정확한 상황 묘사, 기후 변화에 따른 전망의 전환 등은 제작진이 이 게임을 만들면서 쏟아넣은 노력을 보는 듯했다.

비록 지금은 외국 게임을 따라잡기에는 역부족이지만, 이러한 추세로 계속 개발이 이루어진다면 한번 해볼만한 게임이 아닐까...

전차의 선택

입체감 넘치는 중간 데모

IBM-PC 집중공략

이아스

IAS

★ 문의처 :시그마텍 스튜디오(02-872-3820)

기종	IBM PC	제작사	시그마텍 스튜디오	용량	2HD 6장	장르	슈팅
가격	24,000원	발매원	시그마텍 스튜디오	발매일	94/11/7 발매	난이도	중

- 사용 환경 : 386 이상 호환기종
- 필요 메모리 : 3메가 이상
- 그래픽 카드 : VGA
- 사운드 카드 : 애드립, 미디, 사운드 블라스터
- 입력 도구 : 키보드 지원

GAME OVERVIEW

서기 2200년, 전 인류를 하나로 묶은 통합정부는 고도로 발달한 과학 문명을 통해 최고의 전성기를 누리고 있었다. 그러던 어느날, 정체불명의 전파가 통합정부 방위사령부에 포착되었다. 전파가 수신된 모니터에는 한눈에 인간이 아니라는 것을 알 수 있는 외계인이 나타났다. 그는 자신이 외계 제국의 총사령관임을 밝히고 지구에 대해 선전 포고를 했다.

화성 부근 소행성 지대에서 지구를 향해 서서히 접근해 오고 있는 대규모의 전함들이 포착되었다는 보고를 받고서 세계의 정상들은 부랴부랴 대책 마련회의를 하고 비밀리에 개발이 진행되고 있던 최신예 전투기 이아스를 발진시켜야 한다는 결론에 도달한다. 하지만, 가공할 위력을 가진 이아스는 에너지원인 Xf-199의 개발이 늦어지고 있어 그 능력을 제대로 발휘할 수 없는 상태였다. 에너지원의 개발이 끝나려면 족히 3년은 걸린다고 한다. 하지만 방법은 있다. 역사학자와 과학자들의 연구에 의하면 에너지원 Xf-199의 성능과 유사한 힘을 가진 물질이 중세시대에 존재했다는 것이다. 고심을 거듭하고 있는 수뇌부에 이아스 개발진들이 한가지 희소식을 전했다. 수십년 전부터 개발해 오던 타임머신이 지금 거의 완성 단계에 이르렀다는 것이다.

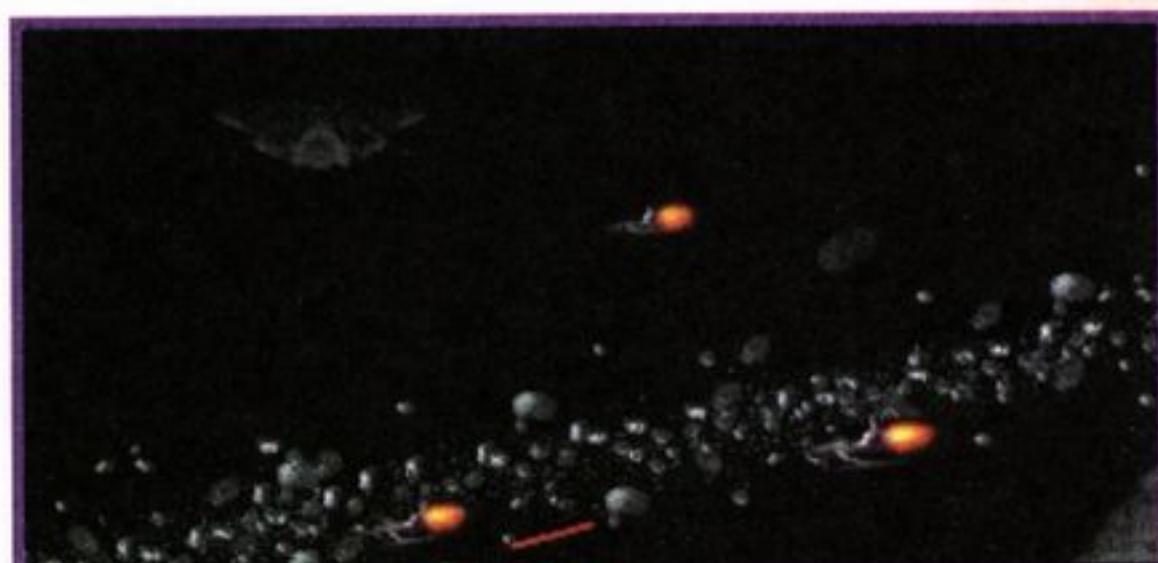
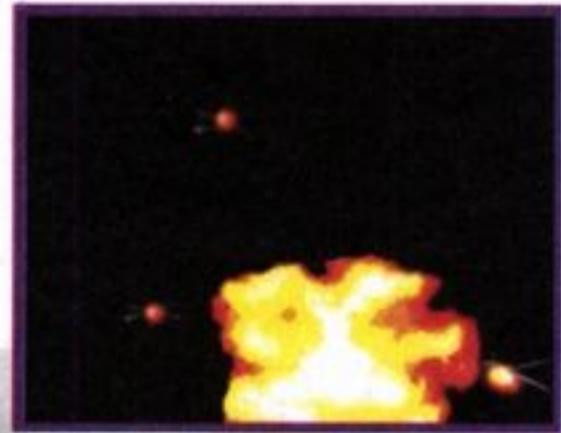
곧 사령부는 신비의 물질을 가져올 프로젝트를 수립했다. 그러나 실험단계도 거치지 않은 타임머신의 작동에 확신을 가지지 못한 조종사들이 지원을 회피하고 프로젝트는 지연되는데…

이 소식은 어느 공군기지의 유능한 소령에게까지 흘러들어 간다.

그는 직접 이아스와 타임머신의 설계에 참여한 사람으로 선뜻 지원을 하게 된다.

그러나 타임머신은 연료의 제한으로 갈 때와 올 때 단 2번만 사용할 수 있을 뿐이다. 위험한 모험이 아닐 수 없지만 망설일 시간이 없다. 소령은 이아스와 타임머신을 가동시켰다.

평화로운 테르샤 마을의 신전에 보관된 성스러운 성배에 금이 가기 시작했다. 제사장이 마을 광장에 사람들을 모아 놓고 그 불길한 징조에 대해 이야기하고 있을 때 갑자기 하늘에서 빛이 나면서 괴상한 물체가 나왔다. 한편, 소령은 자신이 도착한 곳이 중세시대임을 알고는 곧 밤을 이용하여 지상으로 내려왔다. 마을에 모여 있던 사람들이 몹시 당혹스러워 하는 것 같았다.

소령은 제사장에게 자신은 미래에서 온 사람이며 외계인

의 침략으로 지구를 구하는데 중세시대에 존재했던 신비의 물체가 필요하다는 것을 말해 주었다.

그 물질을 찾는 일은 간단했다. 마을의 신전에 모셔놓은 성스러운 물건 중 용의 입김이라는 수호석이 바로 에너지원이었다. 고대의 에너지를 응축하고 있는 돌인데 소령은 이상한 생각이 들었다.

"이 돌이 본래 이렇게 깍인 모양을 하고 있습니까?"

촌장이 대답해 주었다.

"아니오. 본래는 그렇지 않았소. 수년 전에 수많은 전투에서 승리해서 우리 왕국을 지킨 영웅이 잠시 우리 마을을 방문한 일이 있었는데 우리는 감사의 표시로 우리의 수호석 중 일부를 깍아내어 목걸이로 만들어 그 영웅에게 주었습니다."

"그럼 그 목걸이는 지금 어떻게 됐죠?"

촌장이 대답을 하려는데 갑자기 마을 사람 하나가 달려와 급히 보고한다.

"지금 밖에 저 사람과 똑같은 방법으로 온 이상한 괴물이 마을 사람들을 해치고 있습니다!"

소령과 촌장은 서둘러 밖으로 나갔다. 하지만 이미 외계인은 시간 터널을 열고 도주해 버린 뒤였다. 땅에는 그들에게 살해당한 마을 사람들이 쓰러져 있었고 목걸이를 가지고 있던 용사의 딸 샤르는 외계인들에게 납치를 당하고 말았다. 소령은 서둘러 즉시 떠날 준비를 하고 마을 촌장과 마을 사람들에게 미안하다는 말을 잊지 않았다.

"우리 마을에 변이 일어날 줄은 성스러운 성배에 금이 갈 때부터 알고 있었소. 미래에서 온 용사여! 우리의 수호석을 드릴테니 그들에게 납치당한 샤르를 구해 주십시오."

소령은 서둘러 아직 닫히지 않은 외계인들이 연 시간의 문으로 이아스를 몰았다. 그러나 이아스에 장착된 타임머신의 에너지는 거의 바닥이 났고 갑자기 경보음이 울리면서 이아스 기체 내에 이상이 생겼다. 타임머신에 이상이 생긴 것이 분명했다. 이대로 영원히 시간의 미궁속에 갇힐 것인가. 그러나 그 때 소령의 눈앞에 화이트 홀이 보였다. 이 것만이 시간의 터널을 탈출할 수 있는 유일한 출구라고 생각하고 그는 전속력으로 화이트 홀을 향해 돌진했다.

격렬한 기체의 움직임으로 잠시 정신을 잃었던 소령이 눈을 떴을 때 자신이 화이트 홀을 통해 시간 터널에서 용케 빠져 나와 지구로 온 것을 알았다. 그러나 행운에 대한 감탄도 잠시 뿐. 이미 달에 주둔하고 있던 적 함대에서 그의 존재를 눈치채고 요격기들이 출격시켰다.

소령은 그들과 교전을 벌이지만 어쩔 수 없이 하이퍼 스피드로 지구를 향해 전속력으로 후퇴했다.

Stage 1

지구의 침입자들

대기권을 탈출, 지구로 들어온 이아스는 이미 외계인이 지구를 공격하고 있음을 알아차린다. 한편, 지구통합본부를 공략중이던 보스 머큐리스는 이아스의 잠입 소식을 듣고는 많은 적기들을 보내 이아스를 격추시키라고 명령한다. 그러나 적기들은 최신예 비밀무기 이아스의 상대는 되지 못했다. 게다가 그들이 가지고 있던 에너지나 숨겨져 있는 무기를 흡수하며 질주하는 이아스는 무리없이 함락 일보직전에 처한 지구통합본부에 도착한다. 그곳에서 보스 머큐리스와의 한판승부가 있었고 머큐리스는 이아스에 의해 폭파당하고 만다.

통합본부에 도착한 소령은 사령관에게 모든 일을 보고했다. 사령관은 충격적인 말을 해 주었다.

"자네가 떠난 후 곧 외계인들이 공격해 왔다. 자네 말대로 우리 조직 내에 반역자가 있었네. 지구통합본부의 태평양 지구 책임자인 크로필이라는 자인데, 그곳은 이미 외계인에게 점령되었고 내 생각에는 아마도 과거에 자네가 갔다는 사실을 크로필이 발설한 것같네. 우선 그를 제거해 주게! 우리본부와 지구를 배반한 크로필을!"

중보스와의 대결

Stage 2

반란의 최후

지구통합본부에서 태평양 지구로 가려면 바다를 건너가야 한다. 이아스가 온다는 소식을 접한 크로필은 자신의 부하들을 내보낸다. 결국 태평양 지구에 도착한 이아스를 반기는 것은 크로필이 직접 조종하는 드라라벤이다.

지구를 배반한 크로필은 이아스에 의해 파괴되고 소령은 납치된 샤르와 용의 입김 반쪽을 찾기 위한 계획을 세운다.

이아스 기본무기

레이저 시스템

특수무기(베타 미사일)

초강력 연발 유도탄

Stage 3

우주의 침묵

달기지 근처의 대규모 전함들이 외계인의 선봉군임을 안 소령은 그들에 대한 공격을 감행한다. 지구를 떠나오기 전 약간의 업 그레이드를 하고 우주에서 2차 도킹을 통해 완전한 업 그레이드를 한 막강해진 이아스는 다수의 적 전함들을 공격한다. 마지막으로 보스 그렌다스터로부터 샤르에 대한 행방을 알게 되고 그렌다스터와의 힘든 결투 끝에 그를 물리친 후 샤르와 용의 입김 반쪽이 있는 목성 주위를 도는 지구만한 위성인 가니매데의 비밀 기지로 향한다.

중간보스와의 대결

중간보스와의 대결

Stage 4

접촉전

하지만 이아스 전투정은 많은 기체 소실로 어느 목성 근처의 혹성에 불시착하고 적들에게 쫓기는 결과를 초래한다.

레이저 시스템

보스

Stage 5

가니메데 우주안개

가니메데의 대기는 지구의 그것과 달랐다.

이아스가 그들의 비밀기지로 가는 것을 외계인들이 가만히 둘리가 만무했다. 이아스는 이제껏 싸운 적들보다 더 막강한 적들을 상대하며 그들의 비밀기지에 이르렀다.

비밀기지의 입구에는 수문장 골든메스가 기다리고 있었다.

게임화면

중보스와의 대결

대보스와의 대결

대보스 클리어 장면

Stage 6

대보스 그라디우스

이제 남은 것은 대보스 그라디우스와의 한판승부 뿐. 이아스의 능력을 최대로 올려주는 에너지원인 용의 입김을 장착한 이아스로서는 한번 해볼만한 도박이다.

이후로는 소령, 아니 플레이어의 손에 달렸다.

게임화면

잠시멈춤화면

대보스와의 대결

스코어 화면

엔딩 화면

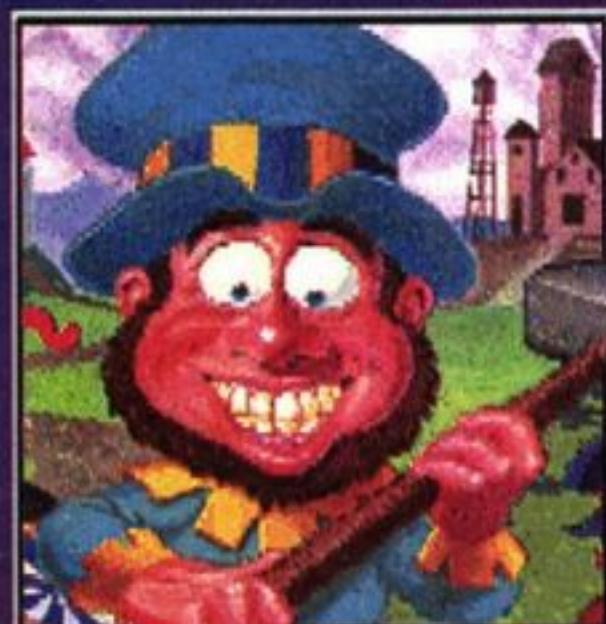
IBM·PC 집중공략

서프시티

SERF-CITY

★ 문의처 : 동서 게임 채널(02-774-0261)

기종	IBM PC	제작사	S.S.I	용량	미정	장르	시뮬레이션
가격	29,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/ 11월초	난이도	중

- **사용 환경** : IBM PC 386 이상 호환기종
- **필요 메모리** : 14MB
- **그래픽 카드** : VGA, 기본 SVGA 지원
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환기종
- **입력 도구** : 마우스, 조이스틱 지원

레밍스와 심시티가 결합된 중세 도시 시뮬레이터

아름다운 중세 시대가 배경이다

메인 메뉴

이미 해외에서 대단한 호평을 받고 있는 서프 시티는 그야말로 중세판 심시티다.

레밍스를 연상시키는 귀여운 캐릭터들을 데리고 여러가지 요소들을 고려하며 중세도시를 건설하는 것이 주내용이다. 하지만 심시티2000에서의 복잡했던 점들은 배제되었으므로 심시티로 인해 고통받던 플레이어들에겐 희소식이 아닐 수 없다.

서프 시티 심층분석

게임을 시작하면 메인 메뉴 화면이 나타난다. 화면 아래쪽 4개의 창 안에 얼굴들이 바로 게임 참가자들이고 왼쪽 끝의 캐릭터가 플레이어이다.

얼굴 옆에는 각기 다른 색깔의 막대 그래프가 있어서 각 인물의 능력 수치를 나타낸다. 파란색은 물품 재고량, 녹색은 캐릭터 지능, 붉은색은 도시 성장률을 표시한다. 물론 모두 높은 것이 좋은 것이다. 그러므로 처음 서프 시티를 하는 플레이어라면 이 그래프들을 최상으로 해놓고 진행하기 바란다.

게임 모드는 크게 트레이닝 모드, 임무 모드, 1, 2플레이어 모드, 데모 모드 등의 4가지로 나눌 수 있다.

이중에서 우선 데모를 선택해서 컴퓨터가 게임하는 것을 지켜보며 게임의 감각을 익히도록 하자.

그리고나서 6단계로 준비되어 있는 트레이닝 모드를 선택하여 게임을 차근차근 배워나간다. 참고로, 1인 플레이에서 얼굴 옆의 마우스 그림을 선택해서 마우스 그림을 2개로 만들면 2인 협력 모드인

팀 모드 화면

♥♥♥ 잠깐, 필자의 한마디! ♥♥♥

서프 시티는 마우스 또는 조이스틱으로만 진행이 가능하며 버튼이 다양하므로 주의해야 한다. 왼쪽 버튼으로는 대부분의 메뉴나 일들을 선택, 수행하고 오른쪽 버튼으로는 지도를 스크롤할 수 있다. 지도를 스크롤시키기 위해서는 오른쪽 마우스 버튼을 누른 상태에서 마우스를 원하는 방향으로 움직이면 된다.
그리고 한가지 더! 스페셜 클릭이라는 것이 있다. 이것은 중요한 일들을 수행할 때 안전을 기하기 위해 쓰인다. 스페셜 클릭은 오른쪽 마우스 버튼을 누른 채 왼쪽 버튼을 누르는 양쪽 버튼을 같이 누르는 것을 말한다.

팀(Team) 모드로 게임을 진행할 수 있다.

이것은 한 도시를 2명의 플레이어가 같이 건설하는 것으로 콤비가 잘 맞는다면 효율적일 수도 있지만, 그렇지 못할 경우는 1인 플레이보다 오히려 못할 수도 있다.

그리고 옵션 옆에 있는 지구본으로는 게임의 무대가 되는 지도의 크기를 조절할 수 있는데 1부터 7까지의 크기가 마련되어 있다. 7이 가장 큰 크기이다. (불행하게도 4메가 램 밖에 없는 컴퓨터에서는 5의 크기까지 밖에 지원되지 않는다. 하지만 지도가 5의 크기라도 게임을 끝내는 데에는 며칠이 걸릴 정도로 넓다)

지구본 옆의 숫자들은 지형을 생성해 주는 역할을 하는데 옆의 조그만 화살표를 누르면 무작위로 생성된다. 셀 수 없을 정도로 다양한 지형이 생성되기 때문에 항상 다른 지형에서 새로운 분위기로 게임을 할 수가 있다. 그리고 조그만 화살표 밑의 아래로 향한 큰 화살표는 생성된 지형에 맞게 적 캐릭터들을 조절, 선택해준다.

기본적인 건설 방법

우선 모든 도시 건설의 기반이 될 플레이어의 성(Castle)을 건설해야 한다.

성을 지을 자리를 물색한다

땅 속에 광물이 많이 있고 주위에 나무와 돌 등의 천연 자재가 많은 장소를 선택해야 물자가 풍족해져서 도시를 건설하기 수월하다. 각 지형의 지하에 있는 광물은 눈에 보이지 않아서 얼마나 있는지 알 도리가 없는데, 메뉴 왼쪽에서 두번째에 있는 지질학자(Geologist) 얼굴을 선택하면 금, 철광석, 석탄, 화강암 등이 얼마나 있는지 알려준다.

지질학자의 광물 조사 결과 보고

그리고 각 지형에 따라서 세울 수 있는 건물이 제한되거나 아예 건물을 세울 수 없는 경우도 있는데, 이것은 원하는 지형에 왼쪽 버튼을 눌러서 노란색 포인터를 위치시켰을 때 포인터의 모양을 보면 알 수 있다.

마주보는 두개의 화살표	이곳에는 아무것도 건설할 수 없다
깃발	이곳에는 단지 깃발만을 꽂을 수 있다
조그만 집	작은 소형 건물만 지을 수 있다
성	어떤 건물이라도 지을 수 있다
광산	광산을 지을 수 있다(산에서만 가능)

포인터가 성 모양이 되면 가장 큰 건물인 플레이어의 성까지도 지을 수 있다는 표시이다. 넓고 편평하고 풀이 많은 곳에 플레이어의 성을 짓도록 하자. 메뉴 맨 왼쪽의 건설 아이콘을 선택하면 성을 지을 수 있다. 오직 플레이어의 성만이 한번에 지어지는데, 도시 건설의 기초가 되는 성을 제외한 모든 건물은 여러분의 노예(Serf)들이 지어야 한다는 점을 알아 두기 바란다.

만일, 성터를 찾기 어렵다면 건설 아이콘을 스페셜 클릭하면 된다. 모든 지역에 지을 수 있는 건물들이 표시되어 성을 지을 장소를 고르기 편할 것이다.

성을 지은 후에는 길(Road)을 만들어야 한다.

플레이어가 방금 지은 성 앞에는 깃발이 하나 꽂혀 있다. 이 깃발과 깃발들을 연결해서 길을 닦는 것이다. 우선, 다른 건물을 하나 더 지어 보자. 포인터를 건축 가능한 지역에 위치시키고 작은 건물들 중에 아무거나 하나만 건설한다. 그 건물 터가 생기고 그 앞에 깃발이 하나 꽂힐 것이다. 이제 성 앞의 깃발이나 작은 건물 앞의 깃발 중에 아무거나 선택하고서 건설 아이콘을 선택하면 길을 닦을 수 있다.

길 만드는 모드로 들어가면 깃발 주위에 여러가지 사각 도형들이 생기는데 각 방향으로 가능한 길의 종류를 표시해 준다. 노란 바탕에 붉은 사선이 그어진 쪽으로는 길을 만들 수가 없고 녹색, 노란색, 붉은색 사각형 방향으로는 길을 만들 수가 있다.

길을 만들 때에는 경사를 신중하게 생각해야 한다. 길이 너무 가파르면 모든 일들이 느려지기 때문에 결과적으로 손해를 본다. 녹색이 가장 편평한 편이고 노란색이 약간의 경사, 붉은색이 가장 가파른 언덕을 나타낸다.

길을 계속 만들다가 다른 하나의 깃발에 다다르면 비로소 길이 하나 완성된다. 길을

길을 만든다

만들 때는 바로 전에 만든 길을 취소(Undo)할 수 있으므로 여러 방향으로 시도해서 가장 편평한 직선 코스로 길을 만들어야 유리하다.

이미 만들어진 길 중간에서 다른 쪽으로 길을 내려면 역시 깃발을 꽂아야 한다.

나무가 있거나 길이 너무 짧으면 깃발을 꽂을 수 없기 때문에 옆길을 낼 수 없는 경우도 있다.

깃발을 꽂고 다른 깃발에 연결시키면 간단하게 여러 갈래의 길을 만들 수 있다.

이번 역시 건설 아이콘을 스페셜 클릭하면 길 가운데 깃발을 꽂을 수 있는 곳을 화면 전체에 걸쳐 자동표시 해준다.

한편, 물을 가로지르는 길도 낼 수가 있는데, 마주보는 강둑에 깃발을 꽂고 육지에 길을 내듯이 그대로 하면 된다. 물론 물길은 보트가 있어야만 통행할 수 있으며 육상로보다 빠르다는 장점이 있다.

배로 물자를 나른다

트레이닝 1

임무 : 노예로 하여금 요새, 경비 초소, 경비탑을 세운다

첫번째 임무인만큼 플레이어는 그저 노예들을 시켜서 건물만 지으면 된다. 경비 초소(Guard Hut)는 소형 건물이라서 자재도 적게 들고 가장 빨리 지을 수 있으므로 우선 경비 초소 부터 건설하자.

이미 플레이어는 성과 길을 건설하는 법은 알고 있을 것이다. 이번 트레이닝은 광물이나 자원과는 상관없으므로 그냥 넓은 평원 지역에 자리를 잡으면 된다.

성을 짓고 근처에 경비 초소를 건설하고 깃발들을 이어서 길을 만들면 성에서 노예들이 자재들을 가지고 나타나서 경비 초소를 짓는다. 모든 노예들은 자신의 직업에 맞는 일을 스스로 알아서 한다. 물론, 중요한 노예의 행동은 여러분이 결정할 수도 있다. 이것은 뒤에서 설명하겠다.

우선 가장 수가 많은 짐꾼(Transporter) 노예가 성에서 자재를 가지고 나온다. 짐꾼 노예는 두 종류인데 가장 흔한 육지 물자 운반 짐꾼과 물에서 배를 타고 짐을 나르는 수상 짐꾼 두 종류이다.

뒤를 이어서 기초공사를 맡은 오렌지색 헬맷을 쓴 노예(Leveler)가 나와 건물 터에 기초공사를 한다. 소형 건물은 기초공사가 필요없으므로 이번 트레이닝에서 기초 공사를 할 건물은 요새(Garrison)와 경비탑(Guard Tower) 뿐이다.

경비 초소는 소형 건물이라 뒤이어 나오는 건설 노예(Construction Worker)만으로도 지을 수 있다.

경비 초소, 경비탑, 요새가 모두 완성되면 성에서 군대가 나와 초소, 경비탑, 요새로 들어간다. 군대는 이 세 건물에 주둔하다가 적 영토가 확장되거나 우리편 영토가 확장되어 적과 우리편이 가까워지면 싸우러 나간다.

또 세 건물에는 모두 흰색 깃발이 내걸려서 적과의 거리를 나타내준다.

흰색은 적과 아주 멀리 떨어져 있으므로 안심해도 좋다는 뜻이고 이러다가 적이 조금 가까워지면 검은 줄이 하나 생긴다. 적과 가까워지면 검은 줄이 세로로 생겨서 십자가 모양을 이루고, 더 가까워지면 굵은 십자가 형태로 변하여 적이 거의 근접했음을 알려준다.

건물들의 용도는 전투와 방어 뿐만이 아니다. 이 게임에서 가장 핵심적인 기능인 영토 확장 기능을 가지고 있다. 처음 게임을 시작해서 성을 지으면 성 주위에 말뚝이 박히고 영토 제한선을 긋는다. 이 영토 제한선 근처에 위의 세 건물 중 아무거나 지으면 조금 있다가 영토 제한선이 늘어나서 결국 영토가 늘어난 셈이 된다. 하지만 영토를 늘리려는 목적으로 건설하는 것이라면 경비 초소를 추천하고 싶다.

가장 자재도 적게 들고 빠르게 지을 수 있기 때문이다.

적의 영토

결론적으로 말해서 나중에 본격적인 게임에 들어가면 이 경비 초소의 비중은 상당해 커질 것이다. 기본적으로 주어지는 좁은 영토로는 자원 개발과 도시 발전에 한계가 있기 때문에 당연히 영토를 늘려야 한다. 그 방법이 바로 경비 초소, 경비탑, 요새 이 셋 중에 하나를 건설하는 것이다.

임무를 완수했다!

트레이닝 2

임무 : 적어도 5유니트 이상의 목재와 돌을 생산해야 한다

이번엔 성 터를 신중하게 골라야 한다. 임무가 목재와 돌을 생산하는 것이므로 숲과 큰 돌들이 많은 곳을 선택해서 성을 짓자. 성을 지은 후에는 먼저 삼림 경비원의 집(Forest Ranger's Hut)을 근처에 짓고 그 근처에 벌목꾼의 집(Lumberjack's Hut)을 짓는다. 삼림 경비원은 나무를 심고 벌목꾼은 나무를 벤다. 한 사람은 나무를 키우고 한 사람은 베어서 목재로 쓰기 때문에 숲이 줄어들지 않고 계속 목재를 얻을 수 있는 것이다. 벌목꾼이 벤

나무는 아직 건설 재료로 쓰이기 부적합하므로 제재소(Sawmill)를 근처에 지어야 한다. 벌목꾼이 벤 나무가 제재소로 가서 목재로 가공되어 성으로 옮겨진다. 결국 목재 하나를 생산하기 위해서 삼림 경비원, 벌목꾼, 제재소 세가지의 건물이 필요한 것이다.

이어서 돌(Stone)을 생산할 채석꾼의 집(Quarryman's hut)을 짓는다. 돌은 그대로 쓰여지기 때문에 특별히 가공할 필요는 없다.

벌목꾼의 집과 제재소를 세운다

♥♥♥ 잠깐, 필자의 한마디! ♥♥♥

이미 만들어진 길이나 건물을 부수는 방법이 있다. 헐고 싶은 건물을 선택한 후에 밑을 보면 왼쪽에서 두번째에 폐허 아이콘이 보일 것이다. 이 폐허 아이콘을 스페셜 클릭하면 정말 건물을 헐 것인지 다시 한번 물어온다.
그렇다고 하면 건물은 불타 없어지고 그 안에 있던 노예는 밖으로 나와 다시 성으로 들어온다.
길도 마찬가지로 자르거나 없애고 싶은 길을 선택하면 밑에 길을 가위로 자르는 모양의 아이콘이 생긴다. 그 아이콘을 스페셜 클릭하면 길이 없어진다. 깃발도 마찬가지이다.

트레이닝 3

임무 : 5유니트 이상의 생선, 고기, 빵을 생산한다

음식을 생산하는 임무이다. 서프 시티에서 음식은 광산의 광부들을 위해 쓰여진다. 광부들은 고된 일들을 하기 때문에 음식을 자주 먹어서 영양을 보충해야 한다. 만일 충분한 음식이 공급되지 않으면 광부들은 파업을 하게 된다. 그러므로 음식의 생산 또한 상당히 중요한 문제이다.

음식은 생선, 고기, 빵의 세 종류가 있는데 생선은 그냥 물에서 잡은 그대로 먹을 수 있으므로 생산하기 편리하다.

빵이 제일 까다로운 종목이다. 우선 밀농장(Wheat Farm)을 지어 밀을 수확 한 후에 풍차(Windmill)에 보낸다. 풍차에서는 밀을 가공하여 다시 제빵소(Bakery)에 보내 빵을 만든다.

고기(Meat)를 만들기 위해서도 세건물이 필요하다. 우선 돼지농장(Pig Farm)을 짓고 그 옆에 푸줏간(Butcher Shop)을 짓는다.

농장과 풍차가 보인다

그리고 돼지에게 사료로 먹일 밀을 만들기 위해 밀농장도 있어야 한다. 밀농장에서 충분한 밀을 돼지 농장에 공급하면 돼지들이 무럭무럭 자라고 그 수도 점점 많아진다. 일정량이 되면 푸줏간으로 보내져서 고기로 가공된다.

돼지 농장에서 푸줏간에 돼지를 공급한다

이 여러 건물들을 적절하게 배치, 건설하면 일은 끝나지만 생각처럼 그리 쉽지 않을 것이다. 이어지는 길의 순서를 잘 생각해야 한다. 우선 밀농장은 밀을 가꿔야 하므로 넉넉한 공간이 필요하다. 그외에 풍차, 제빵소, 돼지 농장 등은 많은 공간을 필요로 하지 않으므로 배치에만 신경쓰면 된다. 필요한 건물을 모두 세우고 기다리면 밀이 자라서 수확되고 풍차로 보내어진다. 이때 주의할 것은 밀농장은 하나인데 밀을 필요로 하는 곳은 두군데라 자칫하면 한곳에 밀이 제공되지 않을 수도 있다는 것이다. 필자도 이런 경우를 처해서 어쩔 수 없이 빵을 많이 생산한 후에 풍차를 헐어버리고 돼지 농장으로 밀을 보내는 수를 썼다. 결정적인 실수는 밀농장에서 돼지 농장으로 가는 길목에 풍차가 있었다는 점이다. 플레이어들은 아래쪽으로 풍차와 제빵소를, 위쪽으로 돼지 농장과 푸줏간을 세워서 밀이 고르게 분배되도록 해야 할 것이다.

트레이닝3의 완수 단계

트레이닝 4

임무 : 적어도 5유니트 이상의 금과 철을 생산한다

광산을 건설하고 철과 금을 생산하는 임무이다. 당연히 이번엔 지하 광물들이 많은 산악 지역 근처에 성을 세우고 시작한다. 앞에서도 말했지만 지질학자의 도움을 빌어

광물들이 많이 매장되어 있는 곳 근처에 자리를 잡는다.

금(Gold)은 기사들의 사기를 올려 전쟁에서 승리할 수 있도록 유도해 주기 때문에 없어서는 안된다. 광물 중에는 철(Iron)이 가장 중요한데, 여러가지 도구들(Tools)과 무기들(Weapons)을 만들 수 있기 때문이다. 석탄(Coal)도 매우 요긴하다. 금과 철의 정제소나 대장간에서 무기를 만들 때 쓰이기 때문이다. 결국, 화강암이 제일 중요치 않게 보이지만 당치 않은 소리다. 화강암에서 나오는 돌은 건물들을 지을 때 반드시 들어가야 하는 재료이다. 일단 지금은 트레이닝 단계라서 자재들이 부족할 일은 없으므로 화강암 광산 개발은 하지 않아도 된다.

여러가지 광산을 짓자

우선 성을 짓고 난 후에 산위나 산 근처에 깃발들을 여러개 꽂는다. 꽂은 후에 깃발을 스페셜 클릭해 보면 지질학자 아이콘이 나타날 것이다. 그 아이콘을 선택하면 지질학자들이 깃발로 가서 깃발을 기점으로 광물 탐사를 시작한다. 해머로 땅을 계속 쳐보다가 광물을 발견하면 신호를 보내며 매우 기뻐한다. 발견된 장소에는 광물 표시가 그려진 푯말이 세워진다. 우선 충분한 지질학자를 파견하여 광물을 최대한 찾기 바란다. 그 후에 살펴봐서 한 광물이 가장 밀집된 지역이라고 생각되는 곳에 그 광물에 해당하는 광산을 세운다. 우선 석탄, 금, 철광산을 세워서 캐기 시작한다. 그리고 이제 성 근처에 금 정제소(Gold Foundry)와 철 정제소(Iron foundry)를 짓는다.

이 두 정제소는 석탄을 연료로 하여 철광석(Iron Ore)과 정제되지 않은 금(Unrefined Gold)이 광산에서 공급되는 대로 순금과 철을 생산하기 시작한다. 한가지 주의할 점은 이미 트레이닝3에서 배웠겠지만 광부들의 음식 공급에 신경을 써야 한다는 것이다. 생산이 손쉬운 생선을 선택해서 집중적으로 공급하면 문제는 해결될 것이다.

금 정제소와 철 정제소

트레이닝 4 의 완수 단계

트레이닝 5

임무: 적어도 10개의 무기와 10개의 도구, 5개의 보트를 만든다

조선소(Shipmaker's Shop)를 지어서 보트를 생산해 내고 대장간(Blacksmith's Shop)과 도구점(Tool Maker's Shop)을 만들어서 각각 무기와 도구를 생산해 내라고 하면 된다.

조선소는 목재(Wood)가, 대장간은 철과 석탄이 필요하다. 도구점은 철과 목재 등의 재료로 다양한 도구들을 만들어 낸다. 다음에 각 직업 노예들이 필요한 도구들을 정리해 보겠다.

직 업	도 구
기초건설가(Leveler)	삽(Sovel)
낚시꾼	낚싯대(Fishing pole)
도살자(Butcher)	도살용 칼
농부(Farmer)	낫(Scythe)
벌목꾼(Lumberjack)	도끼(Axe)
풍차 일꾼	톱(Saw)
광부(Miner)	곡괭이(Pick)
채석꾼	곡괭이(Pick)
건축가(Construction)	해머(Hammer)
조선공	해머(Hammer Worker)
지질학자	해머(Hammer)
도구 제작자	해머와 톱(Saw)
대장장이	해머와 집게(Pliers)

도구점, 대장간, 조선소를 짓는다

서프 시티에서 성 다음으로 중요한 창고(Warehouse)에 대하여 알아보자.

창고는 물자를 저장하는데 쓰이고 노예들이 새로운 일을 기다리는 장소로도 활용된다.

창고가 완성되면 일정량의 노예와 군대, 물자가 창고에 저장된다.

성에 물자들이 더 이상 들어갈 수 없을 때 창고를 지어서 보관하면 효율적일 뿐만 아니라 노예들이 대기하고 있을 수가 있으므로 각 일터에 가는 시간이 단축된다. 그리고 창고 근처에서 생산되는 물자들은 창고로 곧장 들여놓을 수 있어 먼 성까지 갈 필요가 없다. 마치 제 2의 성과 같은 역할을 하는 것이다.

창고를 지었다

트레이닝 6

임무 : 적 건물을 정복한다

이제 게임의 모든 이론들을 배우고 마지막 전투만이 남았다. 이번 임무는 적의 영토로 쳐들어가서 적들을 몰아내고 내 영토로 만드는 것이다. 물자는 풍족하고 적들도 약하니 상대편 영토에 근접한 지역에 성을 짓고 경비 초소와 경비탑, 요새 등 군사 시설을 짓는다. 군사 건물들이 완성되면 각 건물에 기사가 배치되는데 경비 초소에는 최고 3명, 경비탑에는 최고 6명, 요새에는 최고 12명까지의 기사가 주둔할 수 있다.

최전방에 있는 군사 시설의 깃발이 굵은 검은 십자가로 바뀔 것이다. 이때 적의 군사 시설중 굵은 검은 십자가 깃발이 걸린 곳을 스페셜 클릭한다. 그러면 우리편에서 공격하기 위해 기사들을 얼마나 보낼 것인가를 묻는 화면이 나온다. 기지는 항상 비울 수 없기 때문에 각 군사 건물당 한사람씩은 꼭 남게 된다. 보내고 싶은 만큼 수치를 조절하고 기사들을 보내자. 전방의 군사 시설에서 기사들이 빠져 나가면 성에서 보충할 기사들이 나와서 기사가 빠져 나간 자리를 메꾼다.

적과의 전투

기사들은 적의 성, 요새, 경비탑, 경비 초소 외에는 공격을 하지 않는다.

그리고 적의 일반 건물들이 주위에 있다면 가능한한 다 불태워서 헐어버린다. 이 점을 주의해야 하는데, 만일 여러분들이 적에게서 공격을 받아 방어선이 허물어지면 주위의 모든 시설들이 위험해지기 때문이다. 핵심적인 석탄 광산이나 창고 등이 불타버리면 플레이어의 서프 시티는 치명적인 타격을 입을 수도 있다. 그러므로 중요한 건물일수록 상대편 영토 쪽에는 배치하지 말고 안전한 곳에 지어야 할 것이다. 일단 지속적으로 기사들을 보내서 공격하면 적의 군사 시설들은 금새 우리편에게 점령당하고 만다.

자! 이제 모든 트레이닝이 끝났으니 실전으로 들어가자. 다만 부수적인 메뉴에 대해서 좀 더 알아보고 넘어가도록 한다.

전투에서 승리했다!

♥♥♥ 잠깐, 필자의 한마디! ♥♥♥

성을 포함한 각 건물들의 상황을 파악하려면 건물을 스페셜 클릭하기 바란다. 성이나 창고 같은 경우는 노예와 물자의 저장량을 알 수 있고 광산의 경우는 광산의 채굴 현황, 기타 물자를 생산하는 건물들은 재료의 공급 상태 등을 알 수 있다. 군사 건물일 경우에는 주둔하고 있는 기사의 수와 저장되어 있는 금의 양을 보여준다.

통계 수치를 주목한다

통계 화면

화면 하단에 항상 나오는 메뉴 중에서 컴퓨터 화면에 그래프가 그려진 아이콘이 있는데 그것을 클릭해 본다. 그러면 모두 8개의 다른 통계를 나타내주는 아이콘이 등장한다. 이 통계는 플레이어를 상대편과 비교해 주는 것, 물자 생산율을 나타내 주는 것 등 전반적인 게임의 흐름을 알 수 있게 해주는 것들로써 나중에 더 크고 복잡한 서프 시티를 건설할 때 도움이 된다.

한 가운데의 아이콘을 선택하면 건물들의 건축 통계를 볼 수 있다. 어떤 건물을 몇 개나 지었는지를 한눈에 알 수 있기 때문에 건물을 많이 지었을 때 유용하다.

중앙에서 오른쪽의 아이콘은 플레이어가 거느린 노예의 수를 알려준다. 각기 다른 직업의 얼굴 옆의 숫자가 그 직업을 가진 노예들의 숫자이고

각 노예들의 수

얼굴에 물음표가 되어 있는 노예들은 아직 직업이 없는 상태이다.

중앙에서 왼쪽 아이콘을 선택하면 현재 저장되어 있는 물자의 수를 나타내주어 어떤 물자가 얼마나 남았는지를 알 수 있다. 아래쪽을 보면 두개의 통계를 나타내는 아이콘이 있다. 왼쪽의 아이콘은 여러 물자들의 생산 현황을 나타내 주며 오른쪽 그래프 아이콘은 적과 플레이어의 도시 성장률을 비교해서 보여준다.

상대편과의 성장률 비교

종합적인 성장률 비교, 영토 비교, 건물 수 비교, 기사들의 전투력 비교를 통해 적에 대한 자세한 수치적인 정보를 알 수 있다. 이 통계만이 적에 대한 정보를 제공해 주므로 항상 주시하는 것이 좋다.

맨 윗줄의 세가지 아이콘만이 남았는데 이것들은 물자가 효율적으로 보급되는지, 각 직업의 노예들이 일을 얼마나 열심히 하는지를 알려준다.

맨 왼쪽 아이콘은 음식의 보급 현황을 알려주는데 광부들에게 얼마만큼 음식이 지급되고 있는지, 빵이나 고기를

곰의 생산 현황

만드는 원료는 얼마나 공급되고 있는지를 게이지를 통해 나타낸다.

바늘이 게이지의 왼쪽인 붉은 쪽에 가 있으면 보급이 저조하다는 것을 나타내고 오른쪽으로 올수록 점차 나아지고 있는 것을 의미한다.

중간 아이콘은 여러 도구들이 그것들을 필요로 하는 각 직업 노예들에게 잘 보급되고 있는지를 게이지를 통해 알려준다. 맨 오른쪽 아이콘은 각 직업에 종사하는 노예들이 얼마나 일을 하고 있는지 나타낸다. 만일 그 직업에 해당하는 노예가 충분함에도 불구하고 게이지가 일이 거의 없다는 붉은색 쪽에 가 있다면 왜 일을 안하고 있는지 원인을 알아볼 필요가 있다.

원인은 아마도 도구의 공급부족이나 원료의 부족일 것이다. 이렇게 통계를 보면 어떤 직종에 도구나 원료가 부족한지를 한눈에 알 수 있다.

지도와 여러가지 수치들의 조절

여러가지 수치들을 조절하는 화면

메뉴에서 지도 아이콘을 클릭하면 전체 지도가 나온다.

영토뿐만 아니라 건물과 길까지 표시되므로 상대편과 플레이어의 도시 규모를 비교하기 손쉽다.

전체 지도

이제 제일 복잡하면서도 중요한 부분을 이야기해 보자. 메뉴에서 맨 오른쪽 아이콘을 선택하면 8개의 아이콘이 나타날 것이다. 모두 여러가지 수치들을 조절하는 기능을 가지고 있기 때문에 자세히 잘 알고 조절하기 바란다.

이에 앞서 먼저 창고 건물 자체에서도 두가지 사항의 조절이 가능한데 우선 창고를 스페셜 클릭해서 저장량 화면을 부른다. 화면을 넘기다 보면 노예와 사각형의 물자가 창고에 들어가는 그림, 서 있는 그림, 나오는 그림, 모두 6개의 아이콘이 그려진 화면이 나온다. 이것은 창고에 노예나 물자를 넣을 것인지 뺄 것인지를 결정하는 화면이다.

창고 조절 화면

적의 침공으로 인해 아군의 창고가 불에 탈 우려가 있을 때 위에서 설명한 아이콘을 조절해서 재빨리 창고에서 모든 물자와 노예들을 대피시키면 창고만 잃는 차원에서 끝날 수 있다. 각 아이콘을 선택하려면 역시 스페셜 클릭을 해야 한다.

다시 8개의 아이콘들 중 왼쪽 아래의 두명의 기사가 그려진 아이콘을 클릭해 보자. 네개의 성이 그려진 화면이 나올텐데 바로 방어선에 기사들 배치와 전투 참가시 남는 기사의 조절 화면이다.

맨 위에 있는 그림은 바로 적과 근접해 있는 군사 시설을 나타내고 아래로 내려올수록 후방이다. 맨 아래에는 서프 시티 안에 있는 군사 시설을 나타낸다. 그럼 이제 각 그림 오른쪽에 두개씩 있는 글들의 의미를 알아보자.

윗줄은 얼마나 많은 양의 기사를 주둔시킬 것인가를 나타내고 밑의 줄은 전투 출정시에 총 기사 중 얼마나 남기고 나갈 것인지를 나타낸다. 전방일수록 기사들을 많이 배치시켜야 하고 전투 출정시에도 더 많은 기사들을 남게 해서 군사 시설을 방어해야 한다. 하지만 플레이어에 따라서 독특한 전법을 쓰고 싶으면 바꿔도 된다.

물자 수송 우선 순위

기사 배치 조절 화면

이번엔 한 가운데의 아이콘과 그 왼쪽에 있는 아이콘을 클릭해 보자. 이것은 짐꾼들이 각 물자나 도구를 운송할 때 어느 것을 우선적으로 먼저 운송할 것인지 결정하는 화면이다. 자신의 도시에 가장 절실한 도구나 물자를 맨 위로 올려 놓으면 그것이 우선적으로 운송된다.

중앙 오른쪽에 있는 아이콘은 탈출 아이콘으로써 앞에서 설명한 창고의 두가지 조절 기능과 밀접한 관련이 있다.

일단 창고에서 물자들을 빼내기로 결정을 해도 수많은 물자들이 한꺼번에 후송될 수는 없다.

탈출 아이콘을 선택하면 수많은 물자들 중에서 어느 것부터 먼저 빼내고 어느 것은 나중에 빼낼지를 결정할 수 있다. 창고의 조절 기능은 이 탈출 아이콘과 같이 사용해야 제 기능을 발휘할 수 있다. 윗줄에 있는 세개의 아이콘들은 각각 원료들을 나타내는데 어느 건물에 어떤 원료를 얼마나 공급할 것인지를 조절할 수 있다.

밀, 석탄의 공급을 조절한다

조절 아이콘을 사용하면 자유자재로 각 건물에 원료를 공급할 수 있어서 한 건물에 원료가 집중되는 상황을 방지할 수 있다.

잘 발달된 서프시티

서프시티를 떠나며

정말로 참신하면서도 아기자기한 재미를 느낄 수 있는 게임이었다. 필자가 도시 건설 시뮬레이션 게임을 별로 좋아하지 않음에도 불구하고 너무나 재미있게 플레이를 할 수 있었다. 적은 용량임에도 훌륭한 배경 음악과 효과음, 깔끔한 그래픽, 알찬 내용을 담고 있어 많은 유저들에게 인기를 얻을 것은 시간 문제일 것으로 보인다. 자신이 심시티에 일가견이 있다고 생각한다면 중세판 심시티인 서프시티에 도전해 보는 것은 어떨런지... 아마 레밍스보다도 더 귀엽고 사랑스러운 여러분의 서프들이 반갑게 맞이할 것이다.

IBM PC 집중공략

스트리트화이터 2

Street Fighter2

★ 문의처 : (주)쌍용(02-270-8432)

기종	IBM PC	제작사	캡콤	용량	3.5인치 3장	장르	대전액션
가격	미정	발매원	(주)쌍용	발매일	94/ 11월초	난이도	하

- **사용 환경** : IBM PC 386 이상 기종
- **필요 메모리** : 4MB(2MB EMS 필수)
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터
- **입력 도구** : 마우스 필수, 키보드 지원

GAME OVERVIEW

IBM PC용으로 이식 선언!

아마 게임을 조금이라도 아는 사람들이라면 스트리트 화이터의 명성은 익히 들어 잘 알고 있을 것이다.

스트리트 화이터2를 시작으로 대전 게임이 우후죽순으로 쏟아져 나왔으며, 대전 게임은 이제 어엿한 아케이드 장르의 중요한 부분을 차지하고 있다.

스트리트 화이터2는 삽시간에 각 기종으로 이식되었으며 PC로의 이식만이 안된 상태였다. 그런데 최초로 PC용 스트리트 화이터2를 개발한 장본인은 다름 아닌 국내 통신인들이었다.

하이텔 내 게임 동호회인 개오동의 회원들 중에서 정영덕님을 주축으로 많은 통신인들이 참여, 드디어 스트리트 화이터2가 완성되었고 통신상에서 뿐만 아니라 외부에서도 선풍적인 인기를 끌었다. 물론, 이 스화2는 공개였고 아직도 개발이 진행되고 있을 정도로 그 열기는 대단하다. 그러나 국산 스화2는 스트리트 화이터의 캐릭터 및 판을 가지고 있는 일본 캡콤사의 허가를 받지 않은 것이라 비공식 최초라고 할 수 있겠다.

그리고 올해 초 미국의 U.S 골드사에서 캡콤의 허가를 받은 최초의 공개 스트리트 화이터2가 출시된 것이다. 하지만 이 스화2는 기존의 스화에서 쓰이던 6개의 버튼을 2개로 줄여 버렸고 필살기도 제멋대로 나가는 등 너무나 허술한 면을 보여서 많은 기대를 했던 유저들을 실망시켰다. 하지만 각 캐릭터의 그림과 배경 그림은 상당한 수준임에 틀림없다.

2인 대전 모드

PLAY POINT

류(RYU)

기술	커맨드
파동권	↓→ 주먹
용권 선풍각	↓← 발
승룡권	↓→ 주먹

파동권

용권선풍각

켄(KEN)

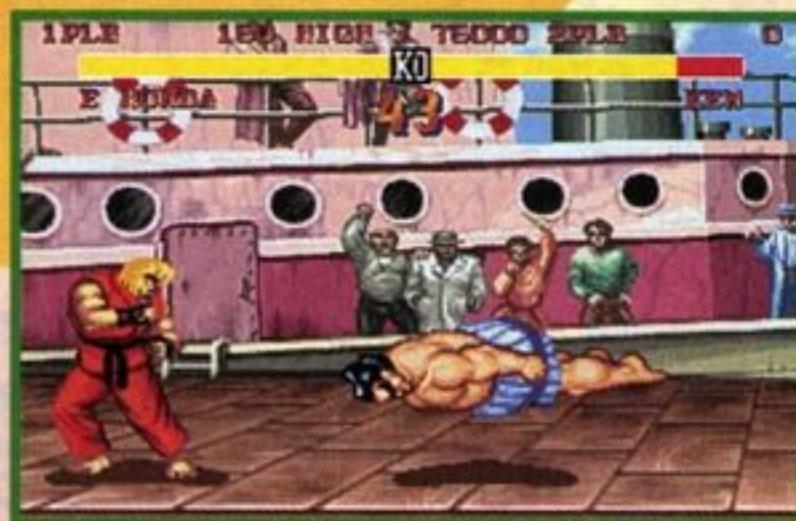
류와 같은 기술을 구사한다.

용권선풍각

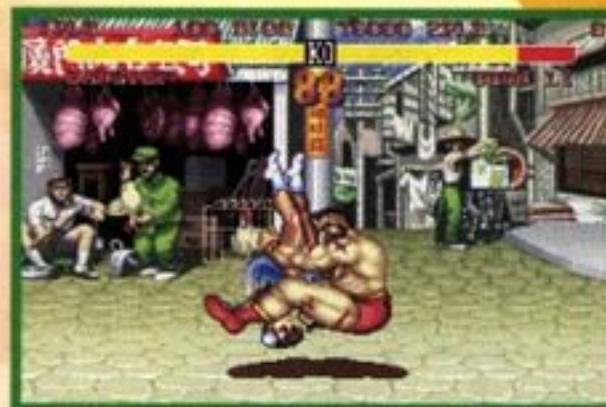
켄의 승리 포즈

혼다(E. HONDA)

백열장	주먹 연타
슈퍼 박치기	←저장→ 주먹

백열장수

슈퍼 박치기

장기에프(ZANGIEF)

스크류 파일 드라이버	방향키 또는 레버 1회전 손

스크류 파일 드라이버

장기에프의 승리 포즈

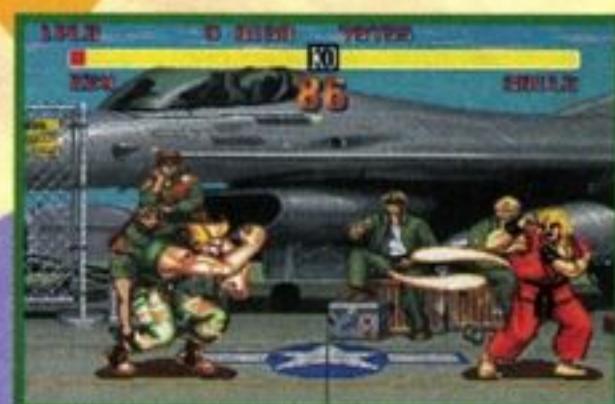
춘리(CHUN LI)

다리 속사	발 연타
스핀버드킥 (SPINNING BIRD KICK)	↓저장 ↑발

다리 속사

스핀버드킥

가일(GUILE)

소닉 붐 (SONIC BOOM)	←저장→주먹
서머솔트 킥 (SUMMER-SAULT KICK)	↓저장↑발

소닉 붐

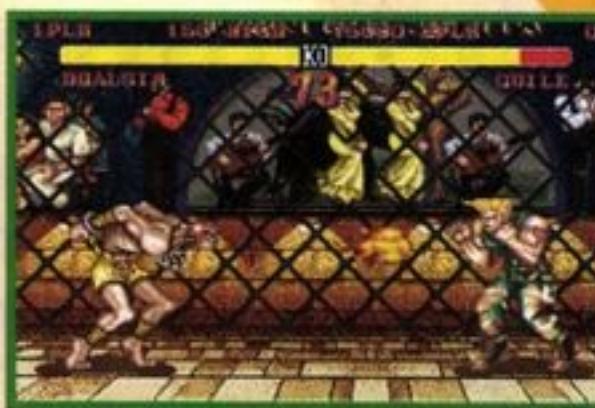
가일의 승리 포즈

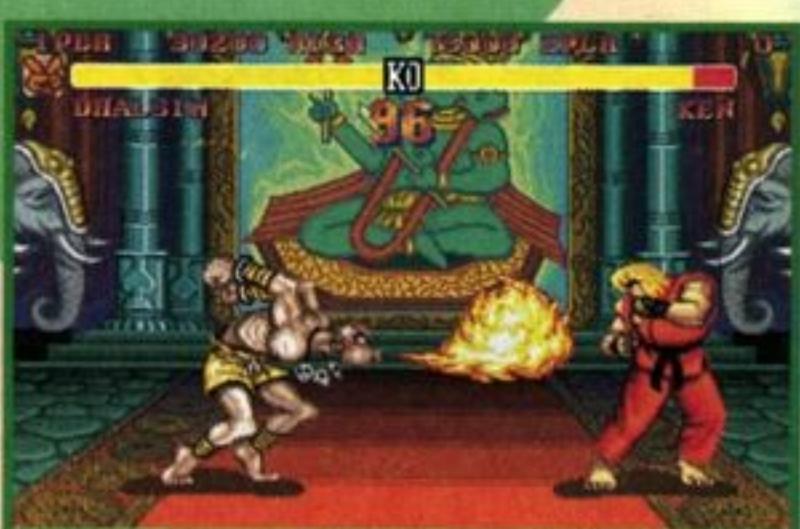
브랑카(BLANKA)

롤링 어택 (ROLLING ATTACK)	←저장→주먹
일렉트릭 선더 (ELECTRIC THUNDER)	주먹 연타

롤링 어택

일렉트릭 선더

달심(DALSHIM)

요가 화이어 (YOGA FIRE)	↓→주먹
요가 플레임 (YOGA FLAME)	←↓→주먹

요가 화이어

요가 플레임

지옥의 택시

Hell Cab

★ **문의처** :한겨레정보통신(주)(02-719-0451)

기종	IBM PC	제작사	타임워너 인터액티브	용량	CD ROM 1장	장르	롤플레잉
가격	55,000원	발매원	한겨레정보통신(주)	발매일	94/11월 중순	난이도	중

■ **사용 환경** : IBM PC 386 이상 호환기종
■ **필요 메모리** : 4메가 이상
■ **그래픽 카드** : SVGA
■ **사운드 카드** : 사운드 블라스터 호환기종
■ **입력 도구** : 마우스 지원

GAME OVERVIEW

플레이어의 비행 계획은 뜻하지 않는 일로 인해 취소된다. 남아도는 시간을 허비하기 위해 타게 된 택시가 바로 지옥의 택시, 헬캡(Hell Cab)이다.

그것은 결코 우연이 아니었다. 666라는 숫자가 적힌 면허증과 붉은빛으로 번득이는 운전사의 눈... 하지만 이제는 되돌아갈 수 없는 길로 접어들고 말았다. 급기야 어쩔 수 없는 상황에서 악마와의 계약을 하고 마는데...

이 게임의 목적은 악마와의 계약을 어기지 않으면서 시간 여행을 무사히 마치는 것이다. 여행 중에 나타나는 인물들과의 대화에서 올바른 선택을 했을 경우에는 계속 게임을 진행할 수 있지만, 옳지못한 답을 택한 경우에는 돌이킬 수 없는 댓가가 따른다.

우선은 현금인출기(Cash Machine)의 위치를 하나하나 기억해야 한다. 돈이 부족하거나 영혼(Soul)의 레벨이 낮을 경우에는 게임이 그대로 끝나버리는 수도 있다.

오프닝

아이템 설명

현금인출기 (ATM Cash Machine)

시판 여행시 정산된 요금을 지불할 때 주로 사용한다. 사용하기 전에 먼저 이름과 비밀 번호를 만들어야 한다. 현금 지급 기능 이외에 핼캡을 만든 사람들과 시간 여행지의 소개를 볼 수 있다.

한가지 주의할 점은 한 기계당 100달러씩밖에 인출할 수 없다는 것이다.

그러므로 필요없이 돈을 꺼내거나 낭비하는 일은 피해야 할 것이다.

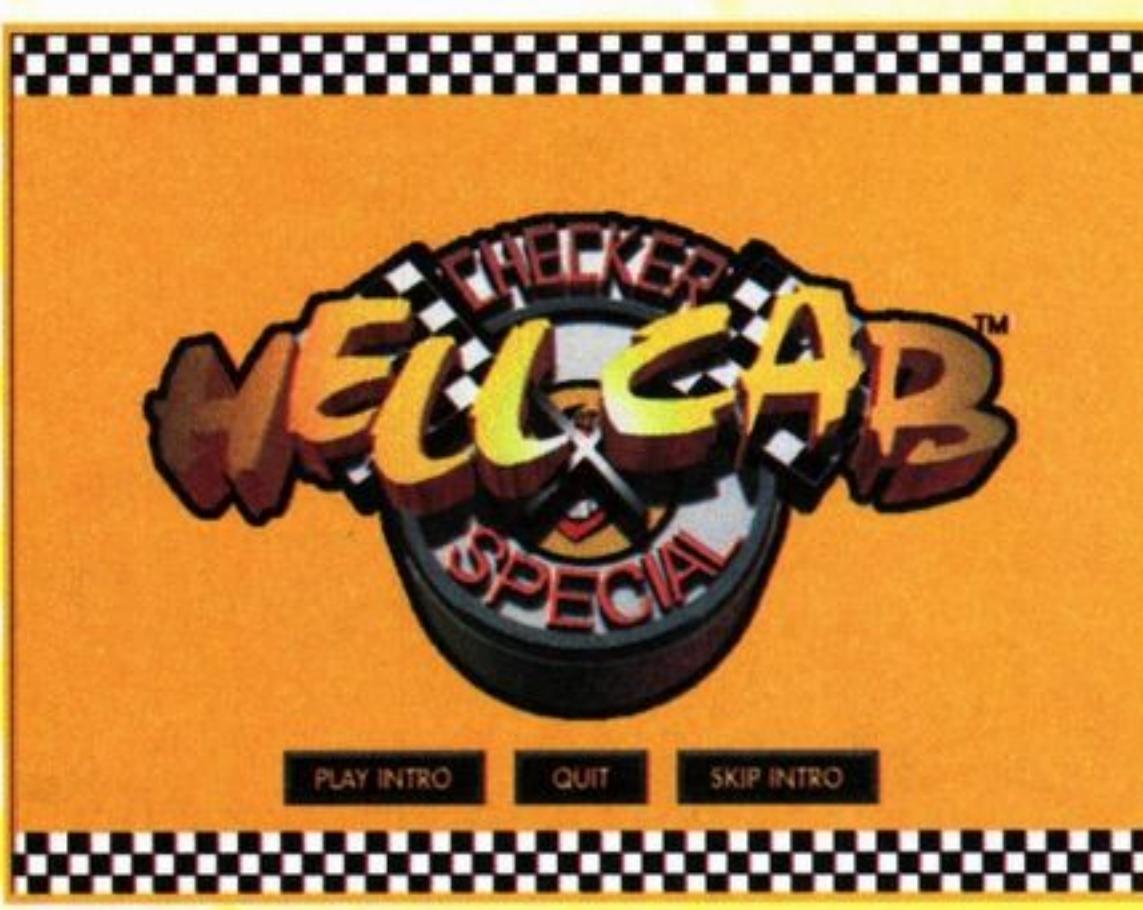
현금일출기

영혼 미터기 (Soul-O-Meter)

영혼(Soul)과 생명(Lives) 레벨, 정산된 요금 등을 표시한다. 화면 오른쪽 하단에 위치하고 있으며, 게임 도중 때때로 확인해야 한다. 영혼(Soul) 레벨이 낮을 경우에는 극히 조심해야 한다.

영혼 미터기

"I ♥ NY" 쇼핑백 ("I Love NY" bag)

여행하며 얻는 아이템을 보관한다.

아이템을 사용하기 위해서는 가방에서 꺼낸 후, 왼쪽 하단에 나타나게 한 다음 클릭하면 된다.

"I Love NY" 쇼핑백

대기하고 있는 지옥의 택시

지옥의 택시운전사 라울(Raul)

PLAY POINT

케네디 공 (JFK AirPort)

예상치 않은 도중하차로 무엇을 할것인가 망설이는 차에 악마 운전사 라울(Raul)이 나타난다. 소일 거리를 찾는 플레이어에게는 반가운 유혹이 아닐 수 없다. 그러나 지금은 돈이 한푼도 없으므로 현금인출기에서 돈을 찾아야 한다. 돈을 인출하고 난 후, 밖으로 나가면 지옥의 택시 헬캡(Hell Cab)이 대기 하고 있다.

How serious is your criminal record?
- [x] I have no parking tickets, I pay my bills on time and I love taxes.
- [ ] I've been caught shoplifting and I drive without a license.
- [ ] I peddle drugs to pre-schoolers and participate in drive by shootings on weekends.

How do you really feel about safe sex?
- [x] Condoms promote promiscuity. Abstinence is a better solution.
- [ ] Calling 900 numbers is safe as long as your parents don't find out.
- [ ] What's a condom babe?

How do you feel about the environment?
- [x] We must abandon all modern amenities and live like tree people.
- [ ] Oil spills are OK in Alaska, since no one lives there.
- [ ] We should get animals off the endangered species list by killing them off.

How do you feel about the homeless?
- [x] We should help them find their way back to society at any cost.
- [ ] I don't care what you do with them, just get them out of my sight.
- [ ] They would make good firewood.

How do you really feel about gun control?
- [ ] We need to grow up as a nation and ban guns once and for all.
- [ ] Guns are a constitutional right. We need to protect ourselves.
- [ ] Guns don't kill people, I do.

영혼테스트

1달러가 모자른다

택시를 타려면 현금이 필요하다

눈빛이 붉은 색으로 변했다

계약서를 내미는 라울

엠파이어 스테이트 빌딩 (Empire State Building)

라울의 소개로 도착하게 된 곳은 그 유명한 뉴욕(New York)의 엠파이어 스테이트 빌딩이다. 그런데 이게 무슨 일이란 말인가...

가진 돈은 100달러뿐인데 미터기에 나온 요금은 공교롭게도 1달러가 더 많은 101달러이다.

기회를 노리고 있던 라울이 계약서와 시험지를 내민다. 바로 악마와의 계약인 것이다. 시험지의 문제는 모두 5문제, 읽어보면 답이 그냥 보인다. 만일 올바른 답을 하지 못하면 게임은 그냥 끝나고 만다. 게임을 계속하고 싶다면 각 문제의 첫번째 문항을 선택하자.

서명까지 끝낸 후, 엠파이어 스테이트 빌딩을 구경할 수 있다. 문으로 들어서자마자 나타나는 걸인, 하지만 무시할 수 없는 존재이다. 어디서 어떻게 만나게 되는가를 항상 기억해야 한다. 왜냐하면 이 걸인이 영혼(Soul) 레벨을 회복시켜 주기 때문이다. 물론, 자선에 대한 보답으로 말이다.

빌딩 안에는 두개의 현금인출기와 세계 8대 불가사의의 그림, 그리고 이 게임의 알맹이라고 할 수 있는 12개의 비디오 클립이 있다. 비디오 클립 구경을 마친 후, 승강기를 타고 옥상으로 올라가자. 다른 층은 막혀서 못가게 되어 있으니 포기하자.

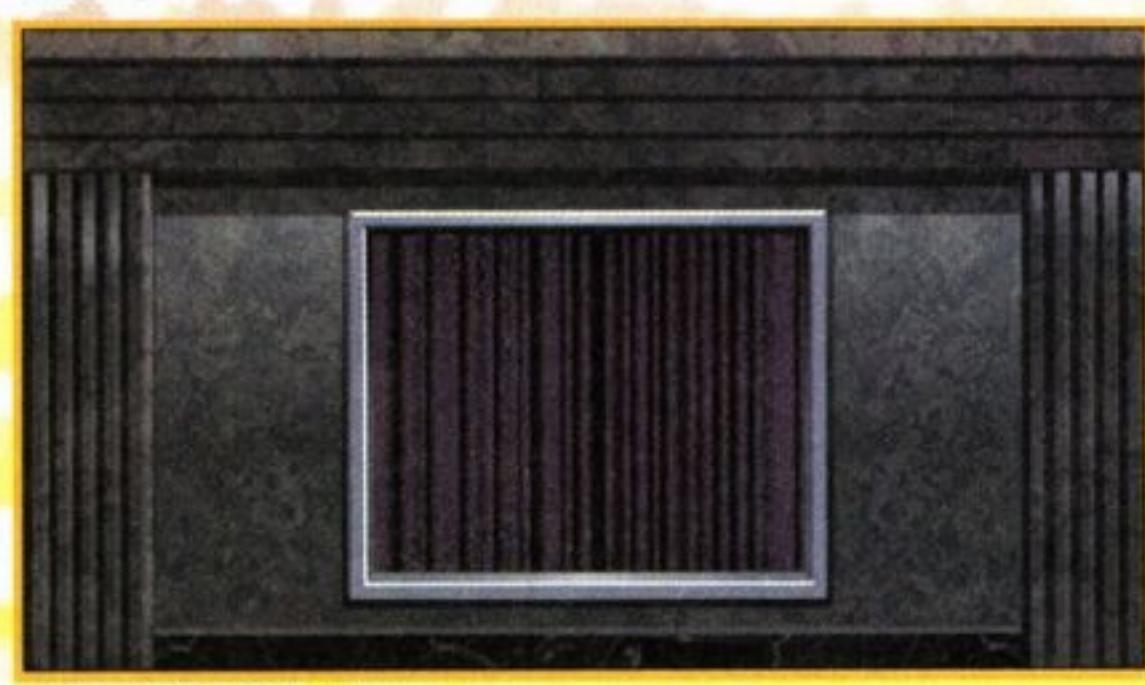
옥상에 도착하면 여러개의 코인식 전망경을 볼 수 있다. 이것이 이 게임에서 즐길 수 있는 마지막 놀이이다.

다 둘러 본 후, 다시 택시를 타면 첫번째 시간 여행지인 AD 59년의 로마(Rome)로 가게 된다.

옥상과 일층 외엔 갈 곳이 없다

세계의 8대 불가사이

동전을 넣자

엠파이어 스테이트 빌딩의 옥상

비디오 클립을 구경하자

AD 59년의 로마 (Rome, AD59)

첫번째 시간 여행지는 로마(Rome)의 콜로세움 경기장이다. 바로 앞에 네로가 다가와 몇마디하곤 그냥 감옥으로 직행한다. 얼마 후, 네로의 협박으로 검투사로서 콜로세움에 서게 된다.

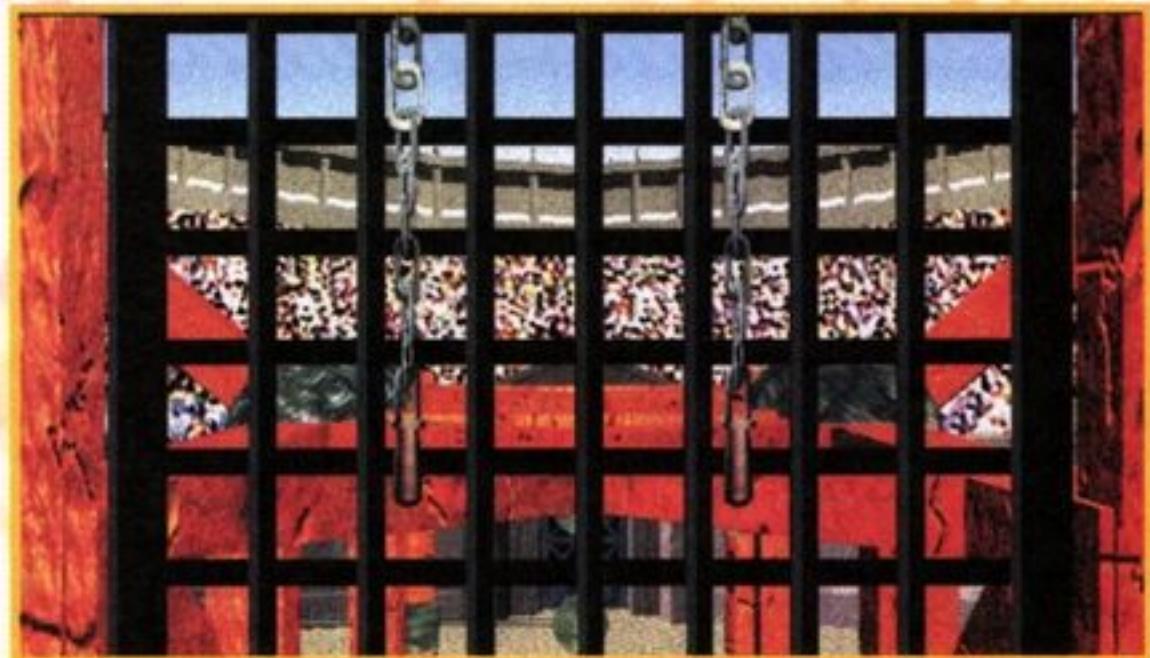
감옥문이 열리면 옆의 벽에 붙어있는 무기 중 하나를 선택한다. 전투시 무기를 쓸 때는 마우스로 움직이면서 클릭한다. 상대방을 쓰러뜨리면 2개의 선택 버튼이 생긴다. 죽일 것인지 살려둘 것인지는 자유지만, 게임에서는 용납치 않는다. 올바른 선택을 하면 네로의 비위를 거슬렸다는 이유로 감옥에 다시 투옥된다.

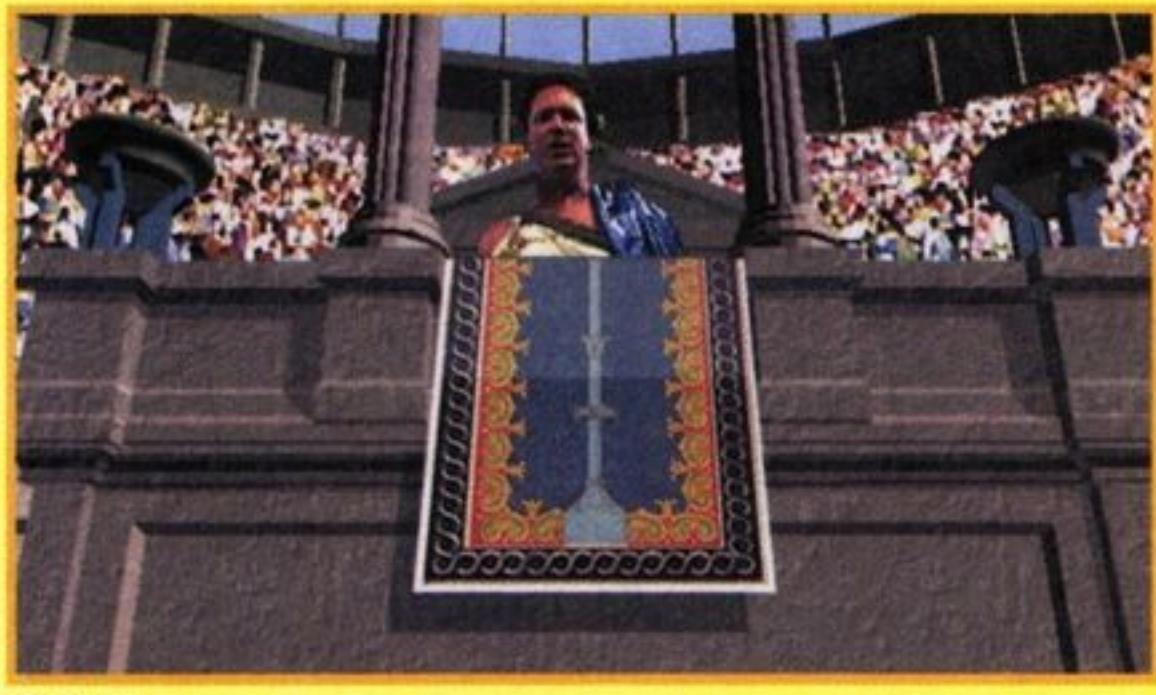
철창으로 가까이 다가가 보자. 미련한 간수가 열쇠를 허리춤에 잘 모셔둔 덕에 손쉽게 가로챌 수 있다. 문을 열고 나온 후, 건너편의 여자와 대화를 하면 간단히 로마를 떠날 수 있다.

이 방법외에도 챌린지(Challenge)라고 하는 도전! 일요일 코스가 있다.

일종의 훈련장치인데, 갖가지 부비트랩을 피해 맞은편 문에 도착하면 된다.

시간 여행 후 탈출구로 나가면 뉴욕의 엠파이어 스테이트 빌딩으로 돌아온다. 이때 영혼과 생명, 요금 등을 확인해야 된다.

무기를 준비하자

무기를 준비하자

무기를 준비하자

폭군네로

열쇠를 뺏자

한번 도전해 볼만하다

1917년 프랑스 전선 (France, 1917)

두번째 시간 여행지는 1917년의 프랑스 전선이다. 도착 후 왼쪽을 보면 프랑스 군인이 쓰러져 있는데, 그는 벙커의 위치를 가르쳐준 후 곧바로 죽고 만다. 이때, 곧바로 지휘 벙커를 찾아가야 한다. 곳곳에서 나타나는 독일군을 피해 재빨리 찾아가야 한다.

지휘 벙커의 내부에는 지도와 쌍안경, 방독마스크, 자동권총, 담배, 수첩 등이 있다. 방독마스크와 권총은 가져갈 수 있지만 그 외에는 가져갈 수 없다. 총을 손에 들고 있다면 지도를 보고 기총포대가 있는 곳으로 빨리 이동하자. 간혹 나타나는 독일군은 권총으로 제거한다. 발사 버튼은 마우스가 아니라 스페이스 바이다. 한가지 또 알아두어야 할 것은 권총의 탄알 제한이 있다는 점이다.

독일군을 제거하면서 기총포대로 올라가 기총으로 적을 섬멸해야 한다.

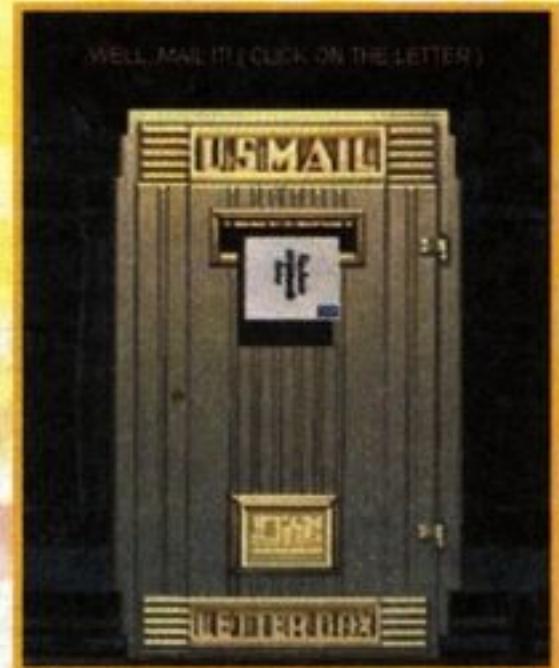
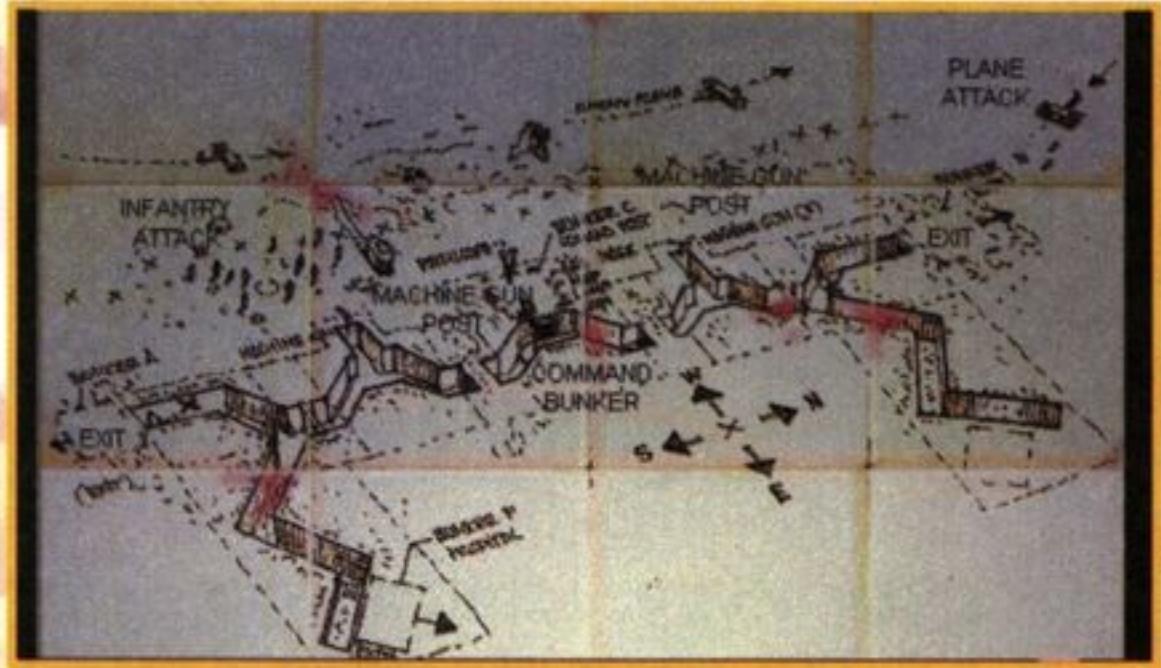
기총으로 적 보병의 공격을 제압하고 나면 독일군이 거의 보이지 않는다.

다시 지도를 보고 병원 반대쪽으로 올라가자. 아무 생각없이 가다간 갈림길 부근에서 적의 공중공격에 여지없이 깨지고 만다. 그러므로 갈림길로 들어서기 전에 대공포로 적의 제공권을 상실시켜야 한다. 단, 기총과는 달리 15발이라는 제한이 있다. 몇대의 적 전투기를 떨어뜨리면 상황 끝이라는 메시지가 나온다.

갈림길에서 왼쪽길로 가면 또 다른 병사가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 거의 다 죽어가는 모습이지만, 애인에게 편지를 붙여달라고 부탁한다. 병사의 소원을 들어주면 탈출구를 찾을 수 있다.

1917년 프랑스 전선에서 탈출할 수 있는 방법은 로마와 마찬가지로 두가지가 있다. 첫째는 병사의 편지를 우체통에 넣어서 탈출하는 방법이고, 둘째는 간호원 유령의 품에 안기는 것이다. 어느 쪽으로 가도 차이는 없지만 아무래도 첫번째 방법이 한결 부드러울 것이다.

적 보병의 공격력을 제압했다

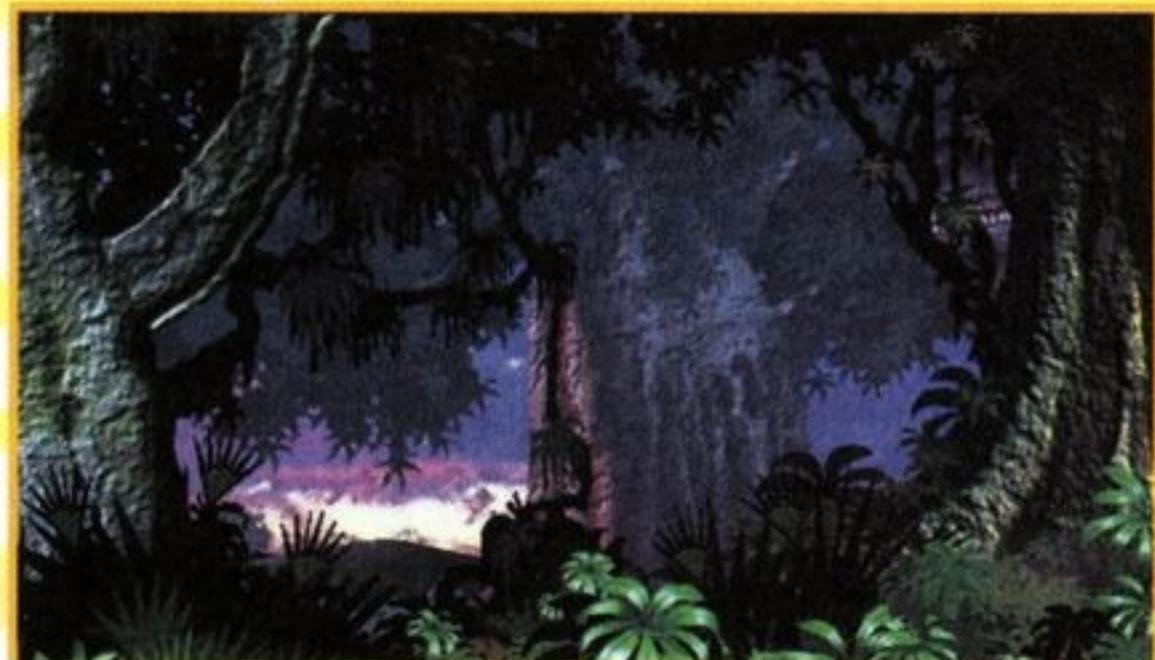
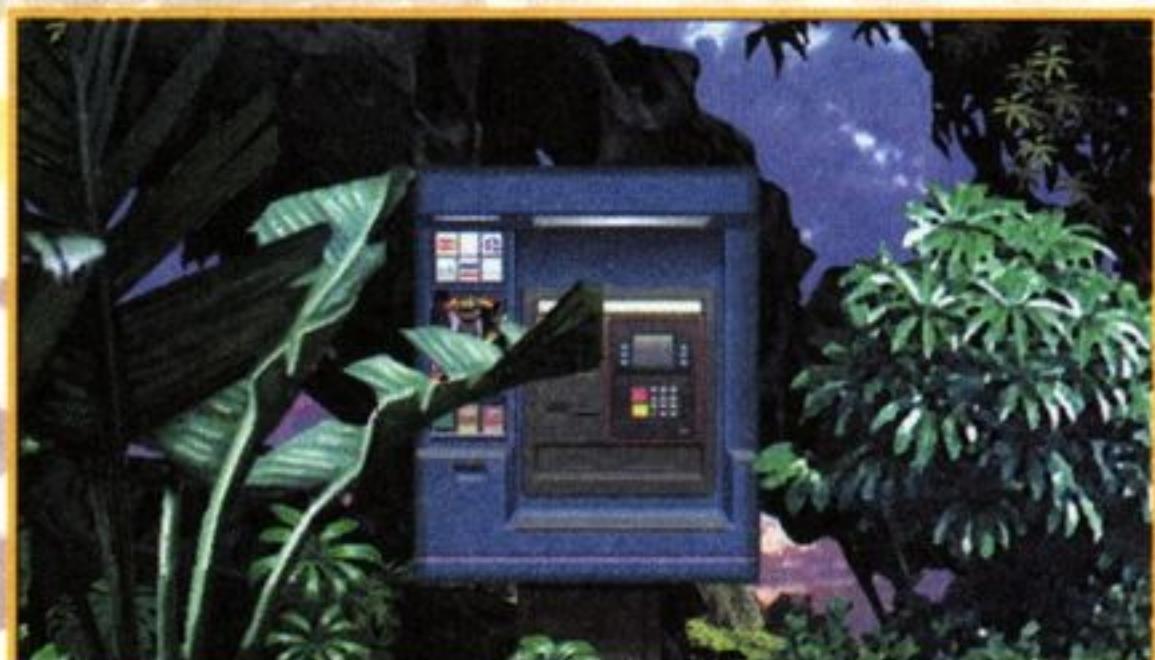
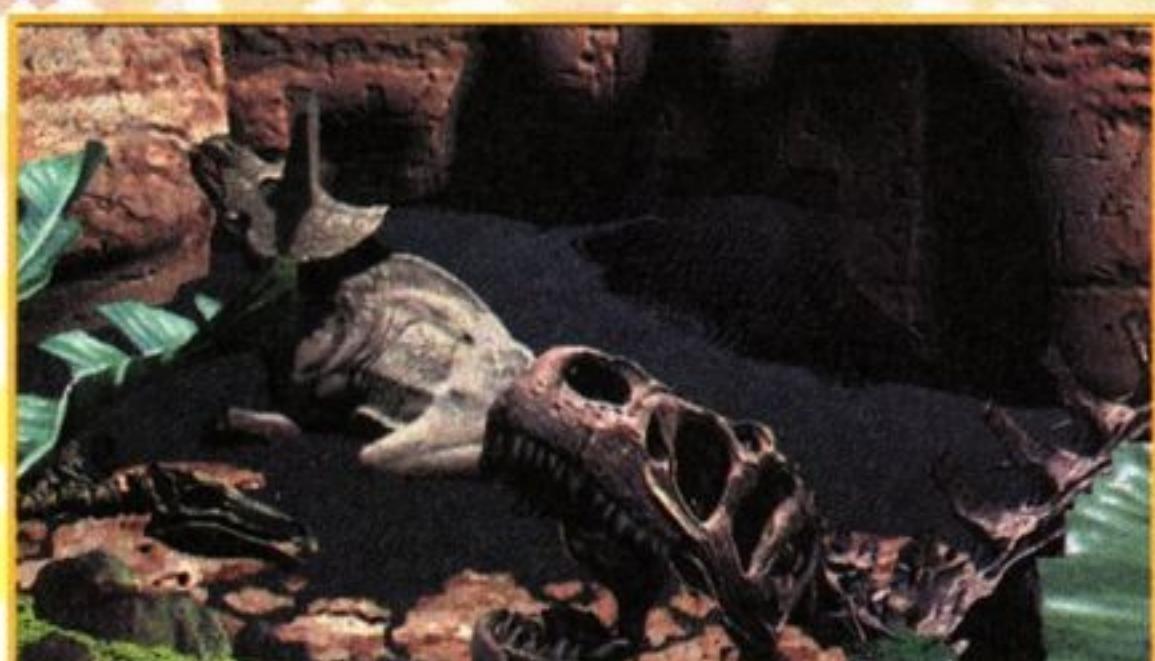
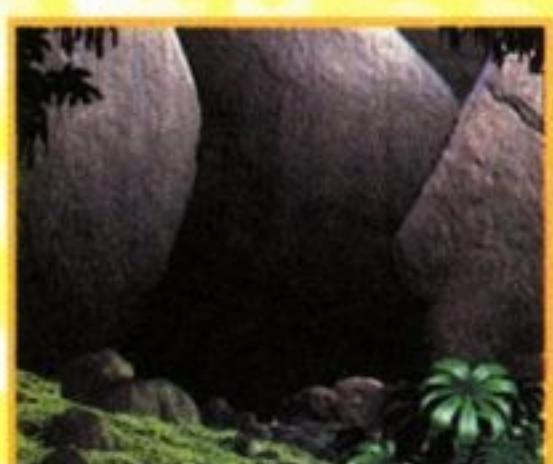
프랑스 군인

편지를 붙여주자

지휘벙커에 있는 지도

간호원 유령

부탁을 들어주자

적군을 제거해야 한다

선사 시대 (Jurassic Periode)

마지막' 시간 여행 코스는 바로 공룡이 득실거리는 선사 시대이다. 이곳에선 싱겁게도 아무 것도 할 일이 없다. 현금인출기와 탈출구가 있는 동굴만 찾으면 된다. 동굴을 찾아가 벽의 한면을 밀면 뉴욕의 파란 하늘이 보이고 어느새 엠파이어 스테이트 빌딩의 옥상에 서 있게 된다. 다시 밑으로 내려가 라울에게 요금을 지불하면 게임은 싱겁게 끝나고 만다.

숨어있는 티라노 사우르스

현금인출기를 찾아야 한다

늪지대

동굴로 들어가자

뉴욕의 하늘이 보인다

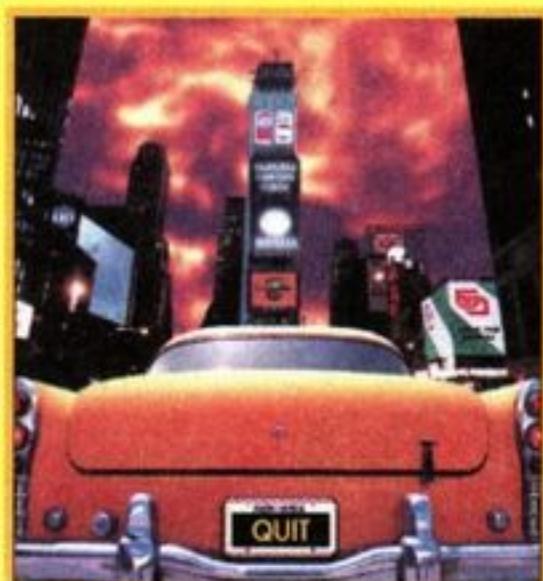
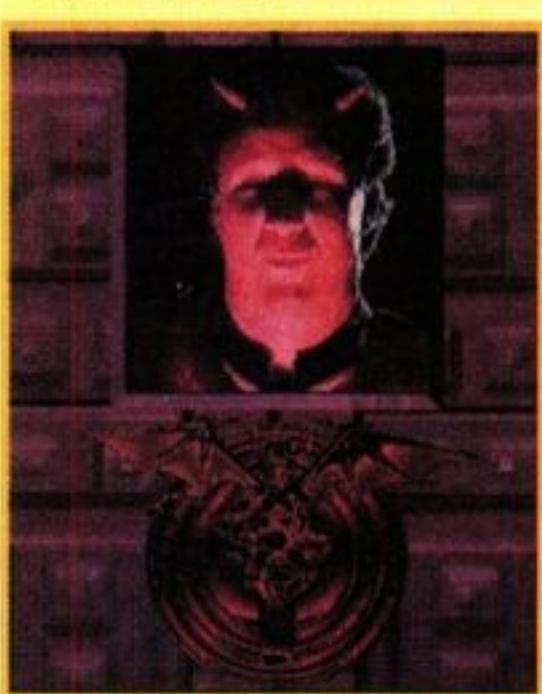
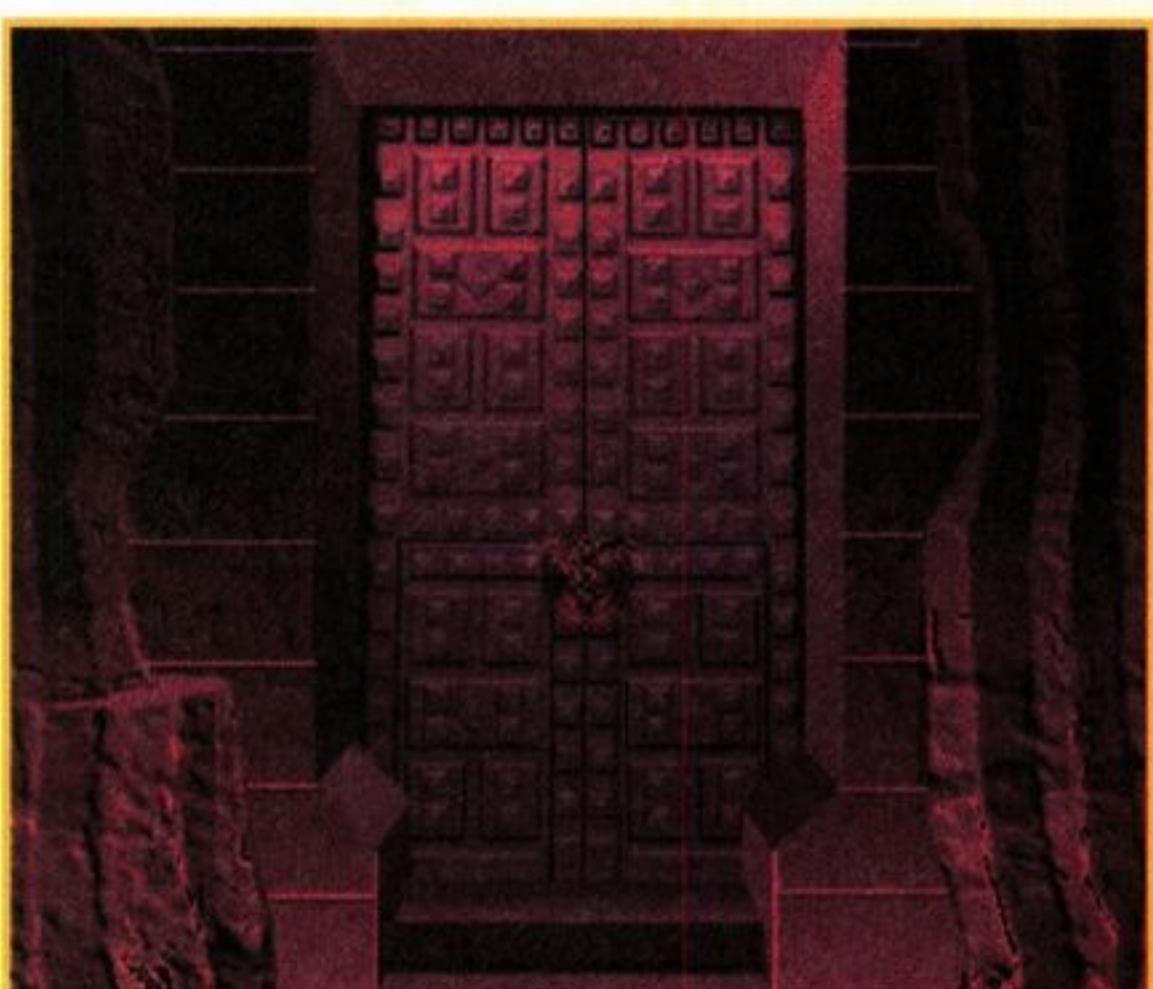
게임의 마지막 장면

그릇된 선택을 하면…

지옥(Hell)

생명(Lives)은 3번의 기회가 주어지므로, 게임 도중 사망하면 지옥으로

가게 된다. 지옥은 엠파이어 스테이트 빌딩의 지하에 있으며, 그곳엔 차고와 지옥의 문이 있다. 지옥을 거친 후 다시 승강기에 오르면 사망했던 코스를 다시 시작하게 된다. 당연한 말이지만, 3번의 기회를 다 써버리고 나면 게임은 끝난다.

문지기

지옥의 택시차고

노크를 하자

아웃포스트

OUT POST

★ 문의처 :동서게임채널(02-606-8020)

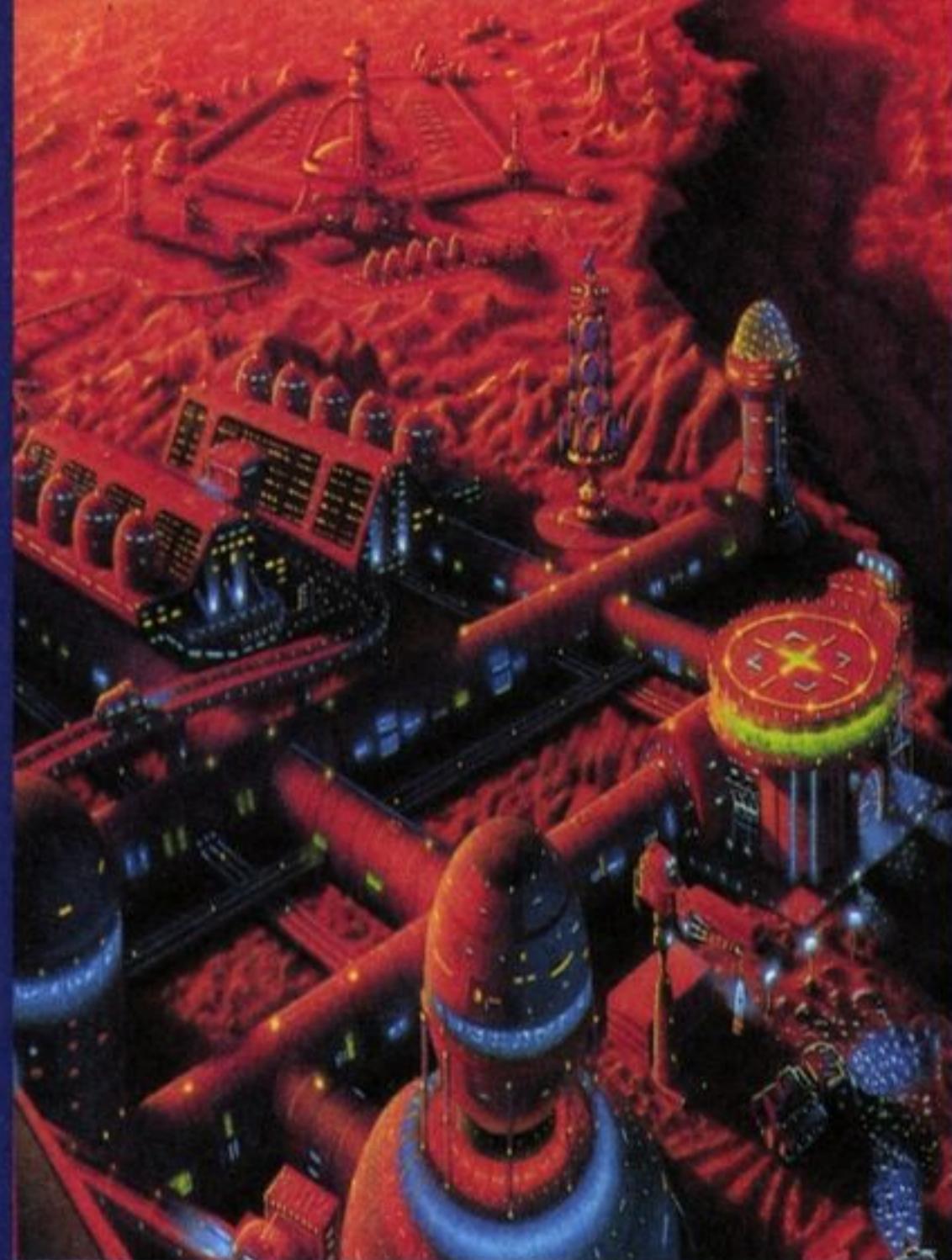
기종	IBM PC	제작사	시에라	용량	CD ROM 1장	장르	시뮬레이션
가격	45,000원	발매원	동서게임채널	발매일	94/11월말발매	난이도	상

■ 사용 환경 : IBM PC 386 이상 호환기종

■ 필요 메모리 : 4메가이상

■ 그래픽 카드 : VGA

■ 사운드 카드 : 롤랜드LAPC1, 롤랜드MT32, 롤랜드CM32, 윈도우 지원하는 모든 사운드 카드

■ 입력 도구 : 마우스 지원

* 이 게임은 윈도우 256칼라 모드에서 작동시켜야 한다. 640×480, 256칼라 이상의 그래픽 모드로 셋팅하도록 하자.

GAME OVERVIEW

AD 21세기초 세계는 거대한 위력 앞에 떨고 있었다 지금껏 상상도 할 수 없었던 초대형 소행성이 지구 궤도를 향해 다가오고 있는 것이다 컴퓨터 시뮬레이션의 결과 대장장이의 망치(VULCAN'S HAMMER)라고 불리우는 소행성이 지구와 충돌하면 1억년전 공룡 시대를 종결시킨 것과는 비교도 할 수 없는 충격으로 지구 자체를 날려 버릴 것이라는 예상이 나왔다.

한편, 핵무기에 의한 파괴도 마찬가지의 결과를 가져온다는 것을 알게 되었다 반으로 갈라진 소행성이 지구를 향해 맹렬히 돌진하기 때문이다. 이 와중에 200명의 승무원을 실은 유일한 우주선이 목성 궤도 표면에서 출발을 기다리고 있었다 이들은 충돌 이후 유일한 생존자가 되는 것이다.

플레이어는 우주선을 지휘하여 새로운 항성계에 도착한다 바로 이곳에서 새로운 인류의 삶을 개척하기 위해..

생존자 중 일부는 플레이어에게 불만을 느껴 다른 식민지를 세우고 플레이어와 경쟁을 시작한다 그러나 플레이어는 이에 신경쓸 여유가 없을 것이다 플레이어의 앞에는 온갖 장애물이 도사리고 있기 때문이다

새로운 항성계에서의 삶은 어려움의 연속이다 열악한 환경과 경쟁지향적인 상대, 그리고 많은 위험으로부터 노출되어 있다 플레이어는 인류의 운명을 결정짓기 위한 모든 조건을 가졌다. 모든 일에 대한 판단이 플레이어와 인류의 운명을 결정할 것이다

PLAY POINT

게임을 시작한 후 NEW GAME을 선택하면 그림과 같은 화면이 등장한다 은색 공은 플레이어에게 정보 및 시스템에 대해 알려줄 인공지능(AI)이다

플레이어의 이름과 인공 지능의 이름을 정하고 난이도를 정하면 게임이 시작된다.

이제 플레이어는 식민지 개척에 적합한 항성계를 살펴보기 위해 최대 4대의 ULBI 위성을 내보낸다 20여개의 항성계 중에서 4개를 선택하고 〔Launch〕를 선택하면 위성이 출발한다

화면이 변하면 플레이어는 이주할 항성계로 가져갈 물품을 선택한다 비용, 무게 제한이 있으므로 적절히 선택하도

이주할 항성계를 선택한다

록 하자 일반적으로 매뉴얼의 튜토리얼에서 소개하고 있는 수준으로 보내주면 적당하지만, 인구를 많이 늘릴 경우 식량과 착륙선도 더 늘려야 한다는 것을 염두해 두자.

이제 ULBI 위성에서 보내온 정보를 참고하여 적절한 항성계로 떠날 시간이다. 이전에 나왔던 항성도가 나타났을 때, 위성을 보냈던 항성계를 선택하면 그 항성계에서의 거주 가능성을 표시해 준다.

튜토리얼 모드에 쓰여 있는 Sigma Draconis가 비교적 좋은 듯하지만 다른 항성계 중에도 적절한 곳이 반드시 있다. 선택을 못하겠으면 AI에게 선택을 의뢰해도 된다. 그러나 AI의 선택은 별로 탐탁치 않을 것이다.

이제 성간 우주선 발사 시스템(Interstellar Probe Launch System)이 나타난다. 먼저 성간 탐사선(Interstellar Probe)을 발사한다. 발사 방법은 probe의 경우, 윗칸에서 probe button을 선택하고 중간의 button을 차례로 누르면 된다 성간 탐사선은 우주선보다 먼저 선택한 항성계로 이동하여 항성계의 모든 행성에 대한 상세한 정보를 제공해 준다.

성간 탐사선의 출발

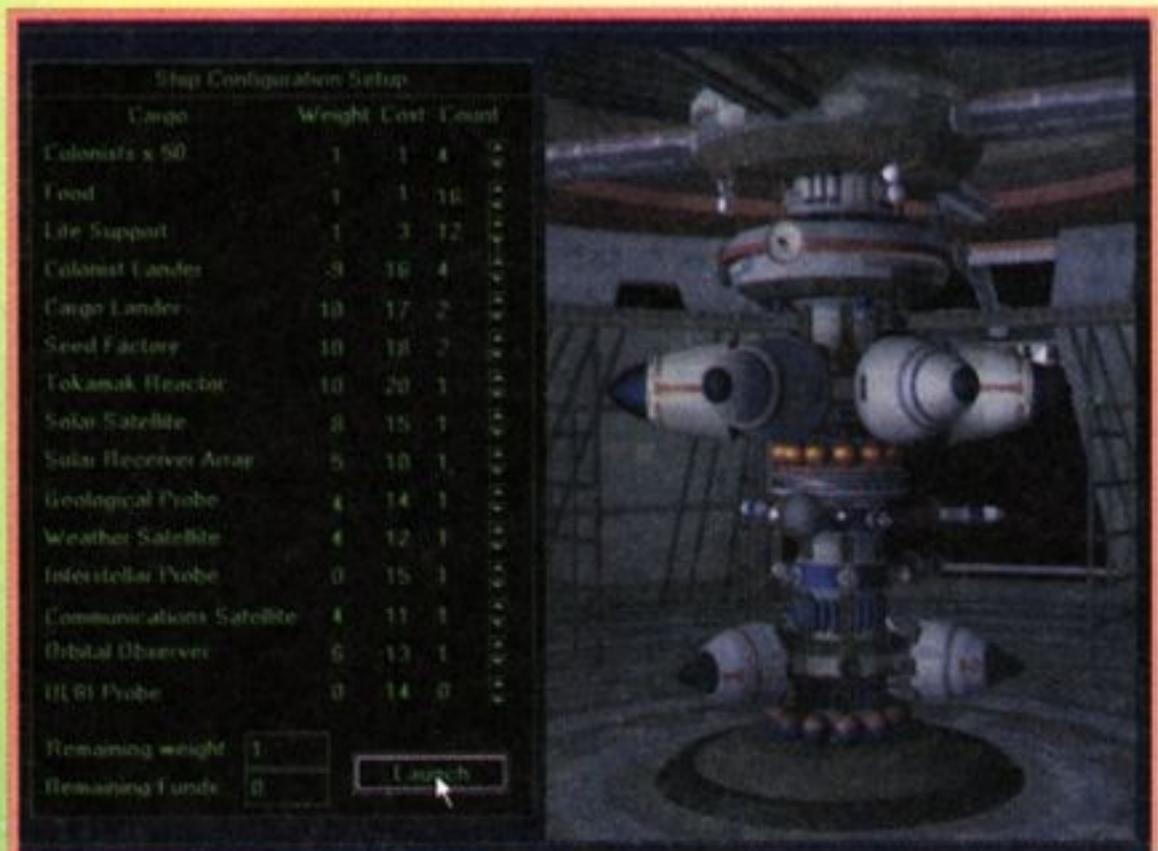
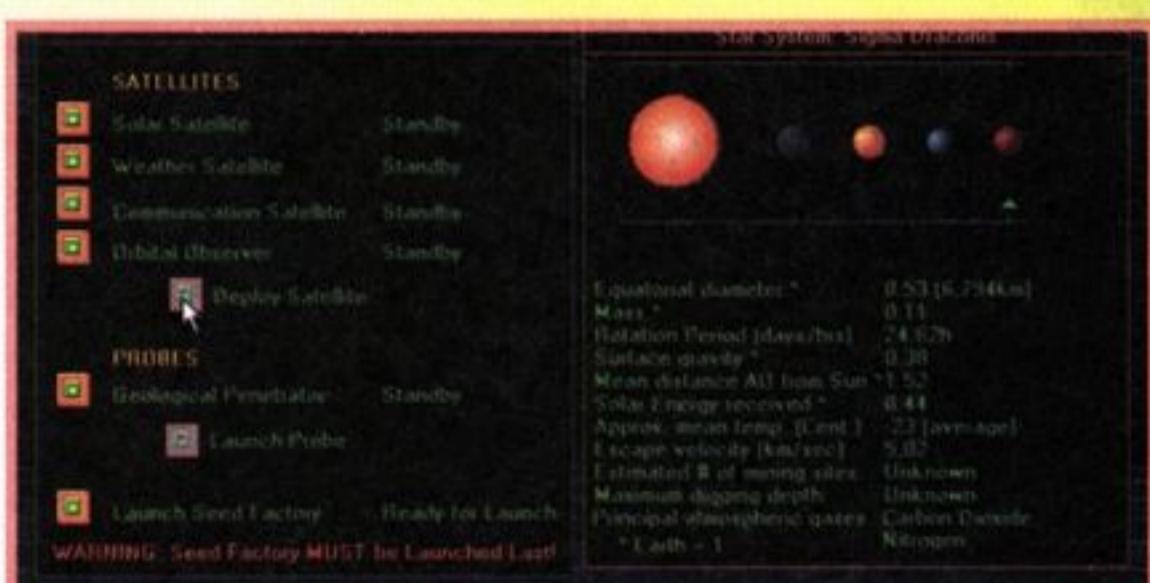
이제 우주선을 발사한다. 요령은 전과 마찬가지로 윗칸에서 Ship button을 선택하고 하단의 버튼을 차례로 선택하면 된다. 잠깐 동안의 애니메이션이 끝나면 플레이어는 해당 항성계에 도착한다

이제 성간 탐사선이 보내온 정보를 참고로 새롭게 식민지를 건설할 행성을 결정한다. 화면상의 정보를 참고로 적절한 행성을 선택하자 행성에 대한 정보는 대부분 지구를 기준(1)로 삼았을 때를 비교치로 표시된다.

가급적 지구와 비슷한 수준에 적절한 온도를 지닌 행성으로 선택하자 이제 행성 관측을 위한 탐사선을 띄운다 탐사선은 지상에서 직접 발사할 수 있는 기능이 없으므로 가급적 행성계에 도착하기 전에 띄우는 것이다. 따라서 이들 탐사선과 위성을 무용지물로 만들고 싶지 않다면 가지고 있는 모든 위성과 탐사선을 띄우도록 한다.

멋지게 떠오르는 기상 위성

모든 위성을 출발시킨 후 종자 공장(SEED FACTORY)을 지상에 내려 보내면 임무가 시작된다.

이제 화면은 크게 4개의 윈도우로 나뉜다. 가장 먼저 나오는 윈도우는 행성의 전체 모습을 보여주는 것으로, 화면상의 노란 사각형은 mine site를 의미한다. Mine Site 중에서 하나를 선택하면 Site windows가 열린다. 여기서는 Mine Site의 근접한 모습을 보여주는 것으로 붉은색의 점은 채광 가능한 지역을 표

적절한 물품을 선택하자

항성계에 대한 상세한 정보

힘차게 발사되는 종자 공장

인공 지능의 정보는 대단히 중요하다

시한다.

Site Windows에서 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 다시 메뉴가 열린다 여기서 Tools 메뉴의 Toggle Elevation Map을 선택하면 화면 색깔과 모양이 변한다. 이 화면상에서 검은색은 Clear Terrain으로, 시설을 설치하기 용이한 지역이고 붉은색은 거친 지형(Rough Terrain), 녹색은 적대 지역(Hostile Terrain), 노란색은 Impossible Terrain의 순으로 식민지화가 힘든 단계를 표시한다. 물론 검은색 지역이 많을수록 유리하고, 붉은 점들이 많으면 채광 가능한 장소가 많다.

만일 지역이 마음에 들지 않으면 SYSTEM 메뉴의 Close를 선택해서 화면을 닫는다 SITE WINDOWS는 최대 4개까지 열 수 있으며, 1개만 남은 경우는 닫을 수 없다 이제 행성 표면의 다른 Site를 선택해서 마찬가지로 살펴보자.

적절한 지역(채광 가능한 지역 부근에 검은색 지역이 많은 곳)을 발견하면 적당한 장소(검은색의 CLEAR TERRAIN)를 선택한다.

이제 중앙 화면에 그 지역의 일부가 표시된다. 이 화면은 주화면으로 플레이어는 이 장소에서 건물 모습이나 로보트의 움직임 등을 살펴볼 수 있다. 주화면 주변의 커서키를 선택하면 화면을 사방으로 이동시킬 수 있다.

타일 각각을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 그 타일의 지역을 알 수 있다.

적절한 지역의 표시

이제는 주화면 위쪽의 Tile Select Windows를 살펴보자. 사용 가능하거나 설치 가능한 로보트나 시설이 표시되는 곳이다 현재는 종자 공장(Seed Factory) 하나뿐이지만 점차 그 수도 늘어난다.

종자 공장을 설치하여 정착을 시작하도록 하자. 우선 Tile Windows에서 종자 공장을 클릭한다 커서의 모양이 바뀌는데, 화면상의 채광 가능 지역에서 약간(대략 2tile 정도) 떨어진 지점에 착륙 지점을 선택한다.

오른쪽 하단의 Planet/Moon 아이콘을 클릭하면 한 턴을 완료하게 된다. 한 턴을 완료하면 게임을 저장할 수 있으며, SYSTEM 메뉴를 불러내어 게임의 저장/종료 등을 행할 수 있다. 이제 AI 아이콘에 대해 알아 보도록 하자. AI 아이콘은 화면 왼쪽 하단의 은색 구체로 보이는데 도움말 등의 여러가지 정보를 제공한다. AI 아이콘을 선택하고 MASTER REPORT를 선택하면 매턴마다 해당 결과에 대한 보고서를 제공하며, NEWS를 선택하여 특별한 일에 대한 소식을 받아 볼 수도 있다.

첫번째 소식은 플레이어가 떠난 후 지구가 폭발했다는 것이다. 또한 플레이어의 지도력에 불만을 품은 일부 사람들이 물자를 훔쳐 행성에 착륙했다고 한다. 화면상에 파란색 삼각형이 있는데 이것이 대항 식민지의 위치이다 플레이어의 위치는 녹색 사각형으로 표시된다.

대항 식민지는 여러 분야에서 플레이어와 경쟁하게 된다. 만일 플레이어의 판단이 적절치 못해 거주민들이 불만을 품으면 그들은 대항 식민지로 떠나고 말 것이다.

첫번째 턴이 끝나면 종자 공장 부근에서 다양한 종류의 건물이 세워지는 것을 볼 수 있다 종자 공장은 발전소, 제련소(Smelter), 공장(Factory) 등의 시설을 갖추고 있으며 발전이 이루어지는 동안 많은 도움을 준다.

종자 공장은 150턴 동안 작동하므로 그 안에 종자 공장의 시설을 대치할 수 있도록 발전소, 제련소 등의 시설을 준비해야 한다.

첫번째 턴이 끝난 후에 플레이어는 채광 로보트와 굴착 로보트, 불도저 로보트 등의 3가지를 사용할 수 있다. 우선 불도저 로보트(Robodozer)를 선택하여 종자 공장 부근의 타일을 고르게 하고

종자 공장의 건설

채광 로보트(Robominer)를 선택하여 인근의 채광 가능 지역에서 채광 작업을 시작하도록 지시한다. 그리고 굴착 로보트(Robodigger)를 선택하여 종자 공장 부근의 지역을 클릭한다 굴착 로보트는 땅을 수직으로 파서 지하로 이동할 수 있는 통로를 만든다.

지하는 이주민들이 거주하기 위해 필요한 장소이다. 지하 부분이 생기면 굴착 로보트는 방향을 바꾸어 옆으로 파나갈 수 있다. 로보트를 적절히 배치한 후 Planet/Moon 아이콘을 클릭하여 턴을 끝내도록 한다.

사용 가능한 모든 로보트는 최대한 활용해야 한다. 특히 모든 건축물은 고르게 다듬어진 지형(Bulldozed Terrain)에만 세울 수 있기 때문에 불도저 로보트는 한턴도 쉴 새가 없다. 이러한 작업을 어느 정도 반복하면 종자 공장 주변의 건물들이 모두 완성되고 광산도 완공된다. 이제 본격적인 건설을 위해 우주선에 남아 있는 이주민과 화물들을 수송해 온다. 그 이후에 새롭게 건설을 시작할 수 있다.

단, 그전에 주거 지역을 건설하기 위해 지하층을 적절히 다듬는 것을 잊지 말자. 지하층은 가급적 지하 2층까지 통로를 내고 지하 1층은 통로 주변을 DIGGER로 깎은 후에 불도저로 다듬어 둔다.

첫번째로 식량과 주거지를 마련하기 위해 농업용 돔이나 주거 지역을 건설해야 한다.

농업용 돔은 이주민들이 먹을 식량을 생산하고 보관하는 장소이다. 주거 지역은 충분히 만들어 주어야 한다. 거주율이 100% 이상이면 주민의 사기 상승은 기대하기 힘들다. 따라서 최소한 주민 25

지하 시설들

로보트들이 일을 하고 있다

명당 1개 의 거주지(RESIDENTS)를 갖춰야 한다. 물론 그보다 많은 거주지가 있다면 더욱 좋겠지만...

주거 지역에 앞서 공기와 물을 공급하는 CHAP (Closed Habitat Atmospheric Production Facility)를 지상에 만들어 준다. 그리고 저장 시설들을 세워야 한다. 다만 매턴마다 세울 수 있는 건물의 한계가 있으므로 한번에 너무 많은 시설들을 세우는 것은 금물이다.

생산 시설이 필요할 것으로 생각되겠지만, 초기에는 종자 공장과 함께 형성되는 Factory와 Smelter만으로 충분한 생산을 할 수 있다. 따라서 초기는 저장 시설 등을 비롯한 다른 시설물에 신경을 쓰자. 그리고 공장에서 새로 제작된 로보트를 통제할 추가 로보트 통제 시설(Robot Commander)을 만들어 주어야 한다 보통 1uni 의 통제 시설은 10개의 로보트를 조종할 수 있다.

적절한 지역에 적절한 건물

초기에는 자원의 재활용을 위해 SPEW를 만들어 주는 일도 생각해 볼만 하다. SPEW를 이용하면 하수와 폐기물을 적절히 활용할 수 있다. 또한 연구소(Laboratory)의 건립도 필요하다 연구소는 플레이어의 식민지를 더욱 발전할 수 있도록 도와준다. 연구소는 지하에만 만들 수 있다. 반면에 HOT LABORATORY는 지상에만 만들 수 있다 처음 만든 연구소에서는 일단 기초 연구 분야(BASIC LAB.)만을 시작한다.

이제 본격적인 아웃 포스트의 세계가 시작되었다. 이후의 일은 플레이어 자신의 판단에 달렸다 플레이어만의 식민지를 건설하기 위해 적절한 판단을 내려야 한다. 플레이어의 앞에는 많은 일들이 펼쳐질 것이다. 혹독한 자연은 식민지의 정착을 방해하고 시간이 지남에 따라 주민들은

연구 개발은 무엇보다 중요하다

다양한 건물과 시설들을 확충한다

더욱 많은 시설들을 요구할 것이다. 의료 시설, 공원, 대학 등.. 매뉴얼의 건물에 대한 정보를 참고하자. 어떤 경우든 매뉴얼보다 좋은 참고 자료는 없는 것이다.

아웃 포스트는 기본적으로 심시티나 UFO와 맥락이 같다. 초기에는 불과 몇가지 안되는 시설만을 만들 수 있다.

그러나 지속적인 연구 개발을 통해 더욱 새로운 분야의 발전을 이룰 수 있으며, 동시에 새로운 식민지를 세울 수 있다.

적절한 연구소의 발전은 게임에 있어 가장 중요한 요소로 작용한다. 적절한 자원 관리하에서 원하는 분야의 연구소를 세우도록 한다. 연구 개발을 위한 영역은 수많은 단계로 구분되어 있으며, 그 각각은 적절한 발전을 통해서 새로운 연구 분야로 발전할 수 있게 된다.

이 게임에 있어 무엇보다 중요한 것은 자원이다. 물론 초보자 모드의 경우, 자원 부족을 겪는 일은 드물지만 자원을 무절제하게 사용하면 발전 중단 등의 사태를 초래할 수도 있다.

탐사 로보트는 적절한 채광 지점을 선택하는데 도움을 준다. 새로운 광산에 대한 탐사는 행성에 따라 다르지만 많은 턴을 소비하더라도 충분한 가치를 제공해 준다.

광산의 설치와 함께 채굴된 광물을 적절히 활용할 수 있는 설비 등이 필요하다. 제련소, 광물 처리기 등은 광물로부터 다양한 종류의 가공 자원을 제공한다. 그러나 이러한 일을 하기 위해서는 광산으로부터의 자원 수송이 절대적으로 필요하다. 자칫 수송이 실패하면 다시 복구하기 힘든 피해를 입을 수도 있다.

자원의 재활용을 위해 SPEW를 세우는 것이 좋다. SPEW에서 재활용된 폐기물은 다양한 목적으로 활용할 수 있는 물질을 생성하여 자체 내에 저장해 둔다. 시간이 지나면서 점차 새로운 건물이 필요하다. 병원과 연구소, 그리고 공원이나 유흥 시설 등 다양한 설비들은 식민지 생활을 더욱 만족스럽게 해줄 것이다. 이러한 시설들은 대부분 지하에 세운다. 단, 무작정 시설을 늘리지 말기 바란다. 자원이 부족한 상황에서의 무자비한 개발은 자원의 황폐화를 가져올 수도 있다.

또한 초기에 등장하는 건물만으로 만족해서는 안된다. 연구 개발을 통해 새로운 건물과 다양한 설비 등을 손에 넣어야 한다.

로보트의 적절한 활용은 이주민들을 좀 더 창조적인 활동에 전념할 수 있도록 한다. 땅을 파거나 다듬는 등의 활동은 인간이 하기에는 너무도 귀찮은 일이다. 이러한 단순한 작업으로부터 이주민을 해방시켜야 한다. 이러한 일들이 이주민의 사기에도 큰 이득을 줄 것이다.

주민의 사기는 항상 신경을 써야 한다. 적절한 건물 설정과 충분한 시설들은 사기를 높이는데 충분한 역할을 한다. 경쟁 식민지의 사람들이 플레이어의 지도력을 신뢰하는 순간, 다시 되돌아오기 시작할 것이다. 이제 텅빈 Rebel Colony의 관리는 플레이어의 마음에 달린 것이다.

아웃포스트의 발전을 기대하며

어드벤처 게임으로 유명하던 시에라사가 전략 게임을 만들었다는 사실은 놀라움 그 자체였다 더구나 최초로 만든 전략 게임이 CD ROM을 활용한 공상과학물이었다니.. 윈도우용 소프트웨어답게 간편한 인터페이스 환경과 CD ROM의 대용량을 활용한 그래픽은 진실로 압권이라 할 만하다. 중간의 3D 스튜디오에 의해 제작된 비주얼 신은 감탄을 자아내기에 충분했으며, 다양한 형태의 연구 모드는 마치 UFO에서 외계인과 싸우기 위해 연구를 거듭하는 재미를 부여해 주었다.

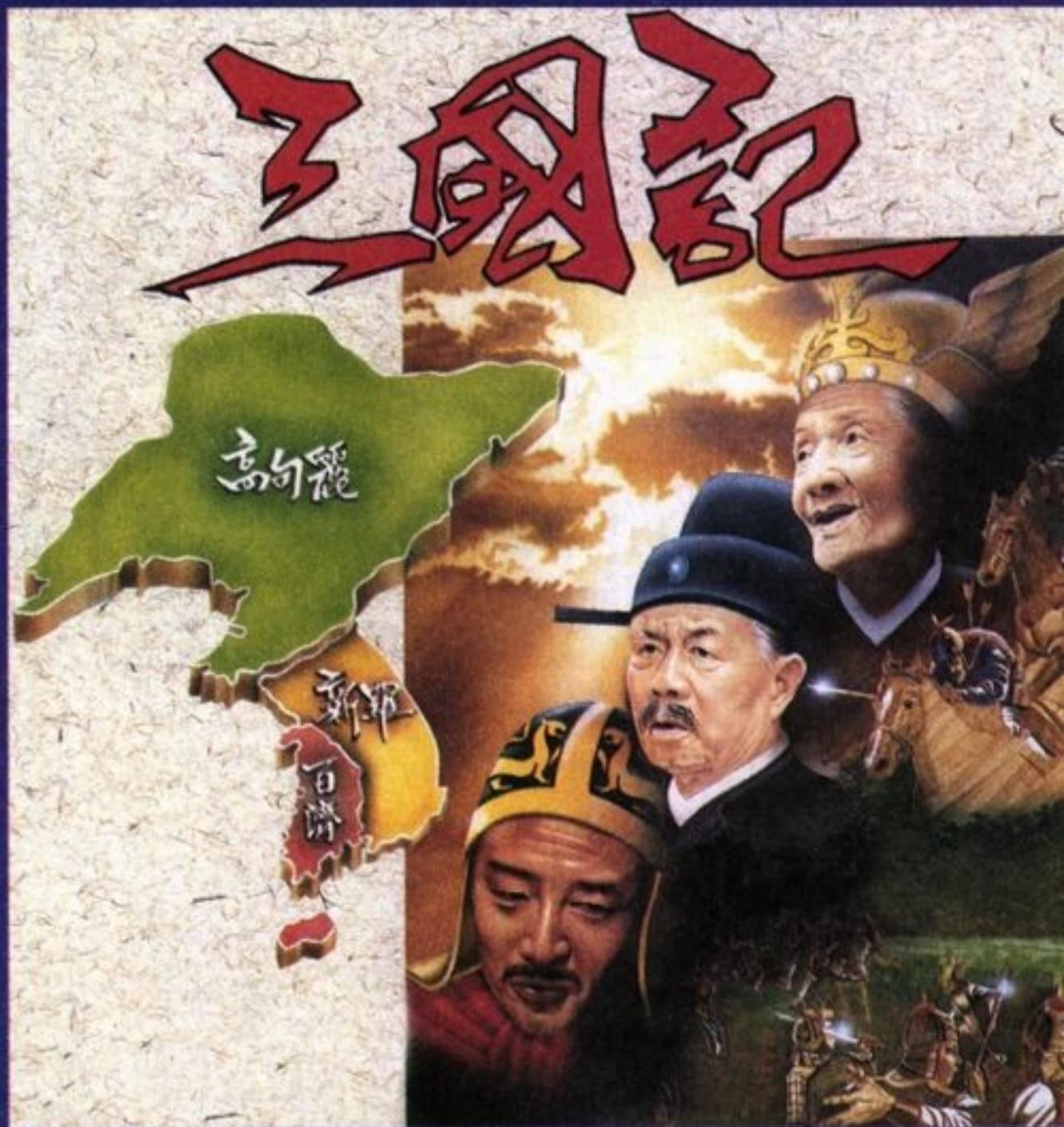
우주 식민지라는, 조금은 구태의연한 느낌.. 그러나 이 게임이 이렇게 새롭게 느껴지는 이유는 무엇일까...

IBM PC 집중공략

삼국기

★ 문의처 : (유)지관(02-871-8012)

기종	IBM PC	제작사	소프트월드	용량	2HD 5장	장르	전략 시뮬레이션
가격	29,000원	발매원	(유)지관	발매일	94/10월말발매	난이도	중

■ **사용 환경** : IBM PC 286 이상기종
■ **필요 메모리** : 640K, 잔여 메모리 570K 이상
■ **그래픽 카드** : VGA
■ **사운드 카드** : 사운드 블라스터, 애드립
■ **입력 도구** : 마우스, 키보드 지원

GAME OVERVIEW

위, 촉, 오(魏, 蜀, 吳) 삼국 시대가 위(魏)에 의해 통일되고 진(晉)에 이르는 동안 중국은 비교적 평온한 상태였다. 그러나 진(晉)이 망한 후 여러 왕조가 난립하는 남북조 시대를 맞이한다.

한반도의 삼국이 기틀을 잡고 성장한 것이 바로 이 시기이다. 고구려(高句麗), 백제(百濟), 신라(新羅) 삼국은 각각 중국 대륙의 정치적 상황을 이용하여 자국의 발전을 꾀했으며 서로의 세력을 확장하는 과정에서 전쟁은 필연적이었다. 승리와 패배라는 명암의 쌍곡선이 시기마다 교차하는 혼란 속에서 누가 패권을 잡을 것인가! 그대는 승자의 길을 걸을 것인가, 아니면 패자가 되어 역사의 그늘로 사라질 것인가!

시나리오 구성

암호를 입력한 후 시나리오를 선택하게 된다. 삼국기는 6가지 시나리오로 구성되어 있다. 각 시나리오는 다음과 같다.

서기 500년

가야가 신라에 병합되기 직전. 고구려가 한반도에서의 주도권을 쥐고 있으며 백제는 기울어진 국력을 회복하려고 노력한다. 신라는 지증왕이 즉위하여 나라의 힘을 기르기에 여념이 없다. 왕(王)이라는 호칭이 처음 사용된 것도 이 시기이다.

서기 540년

신라는 진흥왕 즉위 이래 화랑제도를 정비하고 국력을 키우고 있으며, 백제도 성왕의 사비성 천도 이래 중흥의 기미가 엿보인다. 가야도 아직 명맥을 유지하고 있다.

서기 576년

고구려의 세력이 기울고 신라가 한강 유역으로 진출하는 시기이다. 신라가 백제와의 나제동맹을 깨뜨리고 한강유역을 가로채자, 이에 분개한 백제의 성왕은 군사를 이끌고 신라 정벌의 길에 오른다. 그러나 관산성 전투에서 성왕은 전사하고, 이로써 신라와 백제는 숙적이 된다.

백제는 고구려와 여제동맹을 맺어(553년) 신라를 압박하고, 이에 불안을 느낀 신라는 중국과의 군사동맹을 추진하게 된다. 역사적으로는 589년 중국이 수(隋)나라에 의해 통일됨으로써 남북조 시대가 종결된다. 플레이어가 고구려의 군주를 선택했다면, 얼마 안가서 수나라의 침입이 예상되니 이를 경계해야 할 것이다.

서기 632년

고구려는 연개소문의 집권으로 기울어지는 국력을 어느 정도 수습하고 수나라의 침략도 격퇴한다. 백제는 쇠퇴 일로를 걷고 있으며, 신라는 수(隋)나라의 멸망 이후 새로이 중국을 통일한 당(唐)나라와 군사동맹을 체결한다.(648년)

서기 654년

신라는 삼국통일을 향해 질주하고 있으며, 백제는 의자왕의 실정으로 국력이 기울대로 기운 상태이다. 명장 계백의 5천 결사대를 지휘해 볼 수 있는 시기이기도 하며, 역사적으로는 660년에 백제는

결국 멸망하고 만다.

서기 668년

백제는 나당 연합군에 의해 멸망하고, 고구려가 이에 방어 태세를 취한다. 그러나 잦은 전쟁과 연개소문 사후의 내분으로 말미암아 고구려의 국력은 극도로 약화되어 결국 고구려도 멸망하고 만다.

시나리오 화면 아래에는 〔유저〕와 〔난도〕를 지정하는 구획이 있다. 〔유저〕는 게임을 플레이할 플레이어의 숫자로써 1명 혹은 2명이 게임을 즐길 수 있다. 〔난도〕는 게임의 전반적인 난이도를 의미하는 것으로써 1부터 3까지 난이도 조정이 가능하다.

암호 입력

게임 시작

시기 선택

주화면

게임을 시작하면 주화면이 나타난다. 화면의 개략적 구성은 다음과 같다.

초기 화면

세력 지도 : 각국의 세력 판도를 보여준다

왕의 얼굴 : 플레이어가 선택한 군주의 얼굴

왕의 이름 : 군주의 이름

1. 해당 지역에 저장된 돈의 양

2. 해당 지역에 저장된 식량의 양

3. 해당 지역에 주둔한 군사의 수

4. 해당 지역에 등용된 장수의 수

5. 조사 명령

해당 지역이나 특정 지역에 대한 종합적인 정보를 볼 수 있는 명령으로 다음과 같은 항목이 있다.

장군: 해당 지역의 장군에 대한 정보

지도: 해당 지역의 지형

물품: 해당 지역의 물품

군현: 해당 군현의 정보로써 생산력, 재해율, 충성도, 인구, 물가 등을 보여준다

- 생산력: 생산력이 높을수록 가을에 걷히는 세금(쌀과 돈)이 많다
- 재해율: 각종 재해가 일어날 확률
- 충성도: 해당 지역 주민의 민심. 재해 발생이나 전쟁이 잦으면 충성도가 하락하며 쌀을 나눠주면 해결된다
- 인 구: 해당 지역의 인구수를 나타낸다. 인구가 많다는 것은 동원할 수 있는 군사력의 크기와 걷히는 세금의 크기를 의미하므로, 인구수는 곧 국력이다. 따라서 선정을 베풀어 인구수를 늘리는데 주력해야 한다
- 물 가: 쌀을 이용해서 돈을 늘린다. 쌀의 가격이 낮을 때 몽땅 사들이고, 쌀 가격이 오르면 팔아서 돈을 늘린다. 단, 쌀을 팔 때는 군사 숫자만큼의 군량미는 남겨놓아야 한다
- 영토: 해당 군주가 소유한 영토의 목록을 보여준다.

군주에 대한 정보

6. 군사 명령

징병: 해당 지역에서 군사를 모집한다

훈련: 군사를 훈련시키면 전투시 이동력이 늘어난다. 훈련도는 100이 되도록 한다

무기: 군사를 무장시킨다. 역시 100이 되도록 한다

배치: 각 장수에게 군사를 할당하는 것으로 될 수 있는 한 능력있는 장수부터 군사를 할당하도록 한다

전쟁: 인접 지역으로 쳐들어간다

이동: 인접 지역으로 장수와 군사, 그리고 보급품(쌀과 돈)을 한꺼번에 이동시킨다

장수의 이동

군사훈련

7. 내정 명령

개간: 황무지를 개간하는 것으로써 해당 지역의 생산력을 높인다
반드시 치수와 병행하도록 한다

치수: 홍수를 조절하는 것으로써 돈이 필요하다
재해율을 낮춰준다

구제: 백성들의 충성심이 낮을 때는 백성들에게 쌀을 나눠주어
충성심을 높인다

운반: 특정 지역으로 돈이나 쌀을 보낸다

판매: 물가가 낮을 때 쌀을 사둔다

구매: 물가가 높을 때 쌀을 판다

휴식: 할 일이 없을 때는 휴식을 취한다

치수에 힘쓴다

홍수가 일어났다!

가뭄

쌀을 판다

8. 인사 명령

등용: 재야의 유능한 장수를 등용하는 것으로써 돈이 필요하다

상금: 장수들의 충성심을 높이기 위해 최고 100단위의 금을 하사한다

추방: 휘하 장수를 타지역으로 추방한다. 한 지역에 휘하 장수는
최고 30명까지 거느릴 수 있으므로, 유능한 재야 장수를
영입하려면 현직에 있는 무능한 장수를 내보내야 한다.
필요하다면 파면 또는 번갈아가며 사용한다

파면: 무능한 장수를 파면하면 그는 재야 장수가 된다

배반: 휘하 장수를 적에게 배반시킨다. 충성도가 100인 장군을
배반시키면, 적의 휘하에서 첩자가 되어 결정적인
순간(전쟁시)에 배반함으로써 적에게 큰 타격을 준다. 그러나
충성도가 낮은 무장은 진짜로 배반할 우려가 있으므로
주의해야 한다

9. 국왕 명령

태수: 해당 지역의 태수를 정한다. 가능한 한 모략과 매력이 높은
장수를 태수로 임명해야 한다. 물품을 줌으로써 장수들을
격려하되 1년에 한번 제한된 양이 공물로 들어오므로 아껴서
사용해야 한다.
물품의 반입량은 군주가 소유한 영토의 숫자에 비례한다

등용: 적장수를 등용하는 명령. 그러나 적장수의 충성심이 낮아야
한다

자치: 모든 영토에 직접 명령을 내리기가 힘든 경우에는 해당
지역의 유능한 장군을 태수로 임명하고 자치 명령을 내린다.
자치 명령은 다음과 같다

- 군사자치: 군사적인 모든 사항을 태수에게 위임한다.
  최전방 영지에 적합한 명령
- 내정자치: 내정에 관계된 모든 사항을 태수에 위임하는 것.
  후방에서 개발에 힘써야 할 경우에 적합하다
- 정 상: 자치로 위임한 영지를 해제하고 군주가 직할로
  다스리고자 할 때 사용한다

화합: 적이 월등히 강할 때는 매년 걷히는 세금의 반을 적에게 주고
평화를 추구한다. 당장 자국의 멸망을 피하자면 어쩔수 없지만,
하루 빨리 힘을 축적하면 유리할 수도 있다.

10. 기타명령

속도: 게임의 진행 속도를 조정한다. 너무 빠르면 중요한 메시지를 놓칠 수도 있으니 적당한 수준으로 조정해야 한다

부름: 저장한 게임을 부른다

저장: 진행 중인 게임을 저장한다. 최고 여섯개까지 저장 가능하다

동화: 상황에 관련된 삽화를 on/off 한다

음악: 배경 음악을 on/off 한다

끝: 게임을 끝내고 도스로 나간다

장수와 물품

장수와 관련된 데이터에는 다음과 같은 것들이 있다.

직책: 휘하 장수의 직책을 나타낸다. 이는 게임 초기에 주어지는 것으로 변하지 않는다. 직책에 따라서 거느릴 수 있는 병사의 상한선이 다르다

- **국왕**: 최대 병력 8,000명
- **장군**: 최대 병력 7,000명을 거느릴수 있으며, 국왕 사망시에 후계자가될 사람들
- **대장**: 최대 병력 5,000명
- **군관**: 최대 병력 5,000명
- **부장**: 최대 병력 2,000명
- **참모**: 최대 병력 2,000명

상 태: 현재 등용되었는지의 여부를 나타낸다

충성도: 군주에 대한 충성심을 나타낸다. 돈이나 물품을 줌으로써 충성도를 올릴 수 있다

모략: 전투시 계략은 아군의 피해를 줄이고 적의 피해를 극대화할 수 있는 아주 유용한 것이다. 모략 수치가 높은 장군은 각종 계략을 성공시킬 수 있으며, 적이 계략을 사용할 때 이를 오히려 역이용할 수 있다.
참고로, 삼국기에는 모략이 90을 넘는 지장(智將)이 몇명 되지 않는다. 그들을 플레이어 휘하에 등용한다면 전투시 각종 계략을 십분 발휘할 수 있을 것이다

전력: 장군의 전투력을 말하는 것으로 개인 전투(일기토)를 벌일 때 유리하다.

매력: 장군의 정치력을 의미하는 수치로 적장의 포섭이나, 재야 무장의 등용에 있어서 중요한 수치이다

물품들은 장수의 충성심을 높임과 동시에 그들의 특정 능력치를 올려준다.(단, 90이 상한치이며 그 이상은 아무리 물품을 하사해도 충성도만 오르고 능력치는 오르지 않는다) 각 물품들의 효과는 다음과 같다

병서	모략 + 2	투구	전력 + 2, 매력 + 2
보검	무력 + 3	갑옷	매력 + 4

전투 관련 사항

여기에서 전투에 관련한 사항들을 적어보고자 한다.

(1) 승리조건

- 공격군의 중군이 패하면 수비군이 승리
- 30일간 성을 지키면 수비군의 승리
- 적의 국왕을 사로잡으면 승리
- 적의 군대가 전멸하면 승리

(2) 전투시 필요한 요소들

돈: 사로잡은 적장을 포섭하고, 갖가지 계략을 사용하려면 돈이 필요하다

식량: 돈보다 더 중요한 것이 식량이다. 식량이 떨어지면 군사의 수가 눈에 띄게 줄어든다

유능한 장수: 모략치가 90 이상인 장수는 각 부대별로 최소한 한명씩 배치해 두는 것이 좋다. 게임 초기에는 거의 재야에 있으므로 빠른 시일 내에 등용하고, 다른 군주에게 등용된 장수들은 충성도가 낮을 때 영입하거나 전투중에 이간책을 자주 사용하여 투항하게 한다

지형: 특정한 계략은 특수한 지형을 필요로 한다. 수공은 물가에서, 매복은 산악 지대의 협곡에서 행해야 한다

기후: 특정한 기후 조건을 필요로 하는 계략도 있다. 화공은 바람이 불어야 사용할 수 있다

(3) 부대의 편성

전투가 시작되면 부대를 편성해야 하는데, 각 부대의 특성은 다음과 같다.

중군: 가장 중요한 부대로서 강력하게 구성하자

선봉: 선제 공격을 담당하는 부대로서 역시 강한 장수들에게 맡겨야 한다

좌군, 우군, 후군: 중군을 사방으로 보조하는 역할을 한다

(4) 전투 명령

전투 명령에는 다음과 같은 것들이 있다.

조사: 적 부대의 상황과 장군들의 능력치, 충성도 등을 볼 수 있다.

이동: 아군 부대를 이동시킨다

모략: 적은 피해로 적에게 큰 타격을 입힐 수 있지만 적에게 역이용 당할 수도 있으니 반드시 모략치가 90 이상인 장군에게 사용하도록 하자

모략의 종류는 다음과 같다.

- 양식소각: 양식이 바닥나면 적의 군사수가 줄어든다. (모략치 78 이상)
- 수공: 물가에 적이 위치해 있다면 물을 이용해 적을 쓸어버릴 수 있다.(모략치 81 이상)
- 화공: 바람부는 기후 조건이면 사용할 수 있다. (모략치 81 이상)
- 매복: 산기슭에서 적을 덮친다.(모략치 84 이상)
- 합공: 적이 둘 이상의 아군부대에 포위되어 있다면 연합 공격을 가할 수 있다.(모략치 79 이상)
- 유인: 적을 유인해서 공격한다.(모략치 79 이상)
- 이간: 적장들의 충성심을 떨어뜨린다. 충성심이 떨어진 적장은 아군에 투항할 수도 있다. 자주 사용해 보자. (모략치 81 이상)

└ **기습**: 불시에 적을 기습하여 적에게 큰 타격을 입힌다. 그러나 적에게 역습을 당해 오히려 아군이 큰 피해를 입을 수도 있다.(모략치 84 이상)

수공

화살공격

기습공격

유인

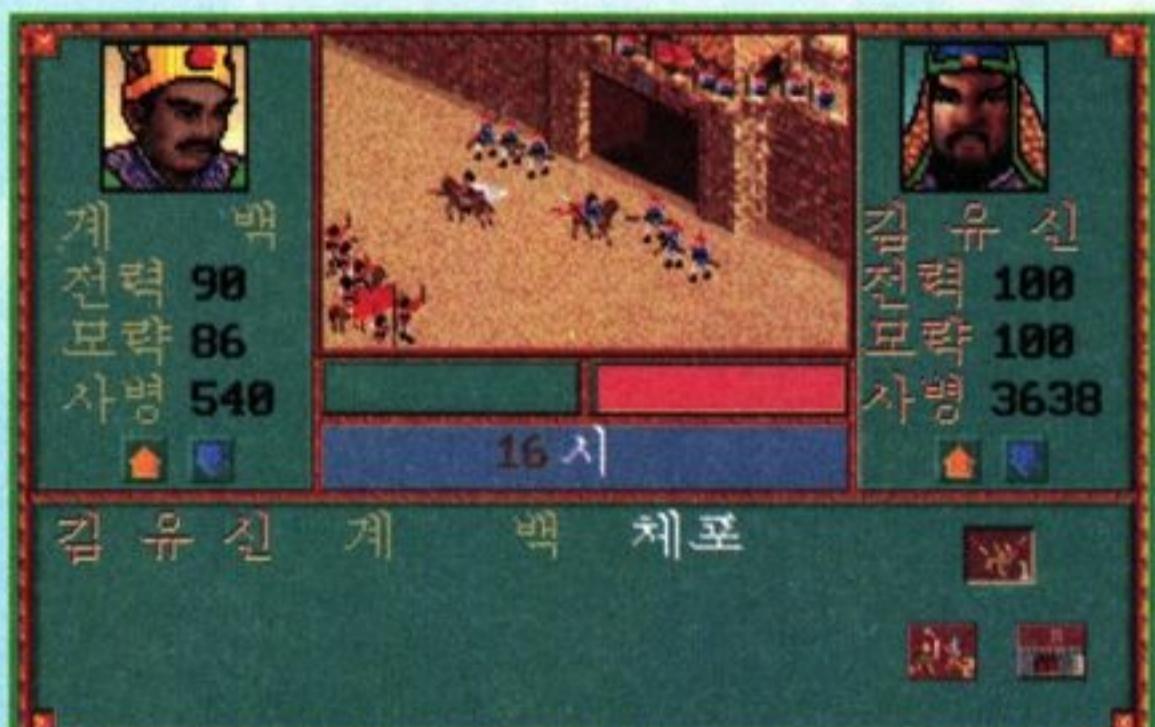
대전: 일반적인 공격 방식으로써 무장도와 훈련도, 그리고 장수의 무력이 중요하다

화살: 일정 거리를 두고 적에게 화살로 공격을 가한다. 그리 큰 피해를 입힐 수는 없지만 아군의 희생이 없다는 점이 매력적이다. 최고 5번까지 행할 수 있다

개인: 무력이 뛰어난 장수라면 개인전을 시킬 수 있다. 3가지 메뉴가 있는데, 이는 다음과 같다

(개인전): 장수끼리 1대 1 대결을 벌인다. 도전을 거절하면 해당 장수의 병사들이 겁을 먹고 흩어진다

(공격): 장수들이 이끄는 부대 단위로 전투를 벌인다

(거절): 적장의 무력이 높다면 개인전을 거절한다 물론 병력의 손실은감수해야 겠지만...

장군들의 1:1 전투

결전: 한 부대가 전멸할 때까지 싸우는 명령어. 적이 약하다면 유용한 공격법이지만, 함부로 사용하면 부대의 전멸이라는 비극적 결과를 초래할 수도...

휴식: 병사들이나 장수가 지쳤을 때 휴식을 취한다.

도망: 도저히 승산이 없을 땐 퇴각한다.

게임을 마치며

삼국 통일의 길은 그리 쉽지 않다. 플레이어의 뛰어난 지모와 정치력이 뒷받침되지 않으면 패배자로서 역사의 한 페이지를 장식하게 될 것이다. 내치를 충실히 하여 금전과 식량을 충분히 모으고, 이를 바탕으로 강력한 군대를 양성해야 한다. 또한 뛰어난 장수들을 영입하여 유사시 유효한 전력으로 활용해야 한다. 특히, 모략치가 높은 장수는 계략을 자유자재로 쓸 수 있고 전투시 계략을 자주 사용하면 아군의 피해없이 적에게 큰 타격을 줄 수 있기 때문이다. 한사람의 뛰어난 장수가 백만 대군에 버금간다는 사실을 명심하라!

필자가 처음 이 게임을 대했을 때, 예전의 〔삼국연의〕를 연상케 했다. 명령 체계나 전투 운영 방식이 〔삼국연의〕의 그것을 이어받았다는 느낌을 받았다. 하지만 전투시의 모략은 오히려 〔삼국연의〕의 그것보다 더 세련되어 그동안의 기술적 진보를 보여주는 듯했다. 하지만 전반적인 그래픽이 좀 더 세련되었더라면 하는 아쉬움이 남는다.

버스시티 2000

★ 문의처 :SKC 소프트랜드(080-023-6161)

기종	IBM PC	제작사	T-TIME 테크놀로지	용량	2HD 2장	장르	시뮬레이션
가격	25,000원	발매원	SKC 소프트랜드	발매일	94/11월 중순	난이도	중

- **사용 환경** : IBM PC 386 이상 호환기종
- **필요 메모리** : 2메가이상
- **그래픽 카드** : VGA
- **사운드 카드** : 사운드 블라스터, 애드립
- **입력 도구** : 마우스 필수

GAME OVERVIEW

영국의 버스에 대해서 생각해 본 일이 있는가? 빨간색으로 빛나는 2층 버스를...

지하철이나 전차 등 다양한 교통 수단이 발전을 거듭하는 이 시대에도 버스를 타는 사람들은 끊어지지 않는다. 앉거나 선 버스 승객들, 그들 모두는 어떠한 꿈을 가지고 어딘가로 향하고 있다.

버스시티 2000에서 플레이어는 버스 회사의 상무가 되어 일을 꾸려 나가야 한다. 수많은 승객들의 꿈과 희망을 싣고 승객들의 마음에 쏙 드는 멋진 버스를 운영하는 간부가 되는 것이다. 플레이어의 실력을 평가하는 것은 오직 하나, 버스 회사가 얼마나 많은 돈을 벌어 들이는가에 달렸다.

이 게임의 목표는 1950년부터 2000년까지 버스 회사를 꾸려 나가는 것이다. 2000년이 되면 현재 회사의 모든 자산이 산출되고 플레이어가 지금까지 회사를 위해 번 돈의 액수에 따라 미래가 결정된다. 플레이어의 활동에 따라 대통령이 될 수도 있고 시장도 될 수 있다. 최악의 경우, 감옥에 갇히게 될 수도 있다.

게임이 시작되면 아래와 같은 시작 화면이 나타난다. 새로 시작하는 경우, [새로 시작]을 선택하고 게임의 난이도를 결정한다.

처음 시작할 때 난이도는 1이 적합하다. 물론 높은 난이도를 선택하더라도 게임 진행이 특별히 어렵지는 않지만 처음 시작할 때 가지고 있는 자금이 줄어들기 때문에 회사를 운영하는데 여러모로 제한이 많다.

난이도를 선택하고 게임을 시작하면 화면 오른쪽 상단의 지도에 도시의 모습이 나타난다. 이 지도는 게임의 무대가 되는 도시 전체 모습을 표시하는 것으로 여러가지 지역들

2000년의 모든 것을 산출한다

시작화면

이 색깔에 따라 구분되어 있다. 이는 게임을 진행함에 있어 중요한 도움이 되는 정보를 제공한다. 게임 중에서 어떤 특별한 변화(특급 상업 지역의 사용, 개발 보너스 지역 등)가 있다면 바로 이 지도에 표시된다. 지도의 상태는 도시, 노선, 노권의 세가지로 바꿀 수 있는데 이로써 더 많은 정보를 파악할 수 있다. 특히 노선은 버스 운영에 있어 가장 중요하다는 것을 기억하자.

운영의 시작은 종점을 세우는 것이다. 종점을 세울 때는 먼저 어느 곳으로 노선을 낼 것인지를 생각해야 한다.

초반에 노선은 반드시 특급 상업 지구를 통과하는 것이 좋다. 돈을 벌기 위해서는 많은 승객을 태워야 하고 특급 상업 지구는 많은 승객이 오가는 곳이기 때문이다. 따라서 종점은 특급 상업 지구 앞쪽의 도로 부근에 설치해야 한다. 여기서 노선은 가급적 직선 노선이 좋다는 것을 알아 두기 바란다.

직선 노선은 버스의 운행도 원활할 뿐더러 적은 수의 버스만으로도 충분한 속도를 유지할 수 있다.

처음에 세우는 종점은 가급적 대형(32대를 수용할 수 있는 종점)으로 한다. 초반에 등장하는 버스들은 대개 승객의 수가 적으므로 차후에 충분한 승객을 확보하기 위해서는 한 노선을 달리는 버스의 대수가 중요하게 작용한다. 버스가 없어 한참동안 기다리거나, 버스가 와도 승객이 가득 찬 상태라면 그러한 버스를 타려는 사람은 거의 없을 것이다.

종점을 세운 후에는 그 노선을 달릴 버스를 구입해야 한다. 아래쪽 기능 아이콘에서 버스 매입을 선택하고 원하는 버스와 수량을 선택한다. 버스 종류는 시대에 따라 달라지며 초반에는 그다지 종류가 많지 않다. 대개 플레이어들은 가급적 승객이 많은 버스나 값이 싼 버스를 구입하고 싶겠지만 그런 버스는 대부분 속도나 안락성 면에서 뒤지는 경우가 많다.

버스 시티 2000에서 무엇보다 중요한 것은 승객의 만족도이므로 만족할만한 버스를 유지하기 위해서 빠르고 편안한 버스를 구입하는 편이 좋다. 초반에는 무엇보다도 BONZ-3 등의 차량이 좋다. 비싸지만 빠른 속도에 적당한 승객, 높은 편안함은 2000년대에도 결코 부족하지 않을 것이다.

정류장의 노선 결정

다만 BONZ-3는 조금 비싼 편이므로 처음에는 2~3대 정도만 구입하자. 이제 버스가 다니게 될 노선을 만들자. 노선은 정류장을 세우는 것만으로 완성된다. 노선을 만들 때는 가급적 많은 승객이 탑승해야 하므로 특급 상업 지역이나 인구 밀집 지역 앞을 지나도록 하자. 처음에는 무조건 1개 밖에 없는 특급 상업 지역을 잘 활용해야 한다. 정류장 아이콘을 클릭하고 화면에서 정류장을 세우고 싶은 장소에 클릭한다. 세울 수 없는 경우만 아니라면 빨간 색의 정류장이 표시된다. 다만 정류장에서 노선 설정에 주의하자. 노선이 2개 이상 있을 경우, 실수로 엉뚱한 노선의 정류장을 세워서 버스 노선이 낭비될 수도 있다.

초반에 버스가 적을 때는 2개 정도의 정류장만으로도 충분하지만 시간이 지남에 따라 정류장도 더 늘려야 한다. 정류장은 한 노선에 최대 15개까지 만들 수 있지만 개발 보너스를 위해서는 가급적 한두개 정도의 여유는 남겨 두는 것이 좋다. 개발 보너스는 시간이 지날수록 늘어나며 돈을 버는데 중요하게 작용한다.

끝으로 버스 배치 아이콘을 선택하고 새로 만든 노선에 버스를 배치하면 화면 위에서 달리는 버스들을 볼 수 있다. 시간이 지나면 매월 이익이 표시되는데 초기에는 적자이겠지만 적절한 정류장 배치에 신경을 쓴다면 조만간 흑자로 돌아설 것이다.

종점을 세운다

개발 보너스 지역 부근의 정류장

메뉴 아이콘

버스시티 2000에는 화면 오른쪽 아래에 8개의 메뉴 아이콘이 존재한다.

각 아이콘에 대한 설명은 아래와 같다.

버스 구입표

종점 건설

각 노선을 운행하는 종점을 세우는 것으로 최대 8개의 종점을 만들 수 있다. 종점은 소, 중, 대형의 3가지가 있으며 종점의 가격은 주로 땅값에 영향을 받는다.(땅값은 시간이 지날수록 늘어난다) 종점은 노선의 수와는 무관하지만 운행하고 있는 버스를 수용할 수 있는 여유가 있어야 한다.

종점이나 정류장은 길가에만 설치할 수 있고 연변 도로(지도 외각의 도로)에는 설치할 수 없다.

종점을 클릭하면 이 종점을 팔아 넘길 수 있는데, 이 종점을 사용하는 노선이 없어야 한다.

버스 매입

버스를 구입하는 메뉴. 시대에 따라 다른 종류의 차량이 등장하며 차량에 따라 속도나 안락성, 승객 등의 특성치가 다르므로 가급적 좋은 차량으로 구입해야 한다. 그러나 처음 구입한 차량을 반드시 팔아 넘길 필요는 없다.

도리어 BONZ-3와 같은 차량은 처음부터 등장한 차량이지만 후기에 가서도 충분히 쓸모가 있다.

차량의 가격은 매년 조금씩 떨어지므로 초기에는 조금만 사두었다가 가격이 완전히 떨어진 시점에서 구입하면 싼 값에 많이 구입할 수 있다. 버스 구입시 가격, 속도, 편안도를 중시하도록 한다. 특히 속도는 고객을 만족시키는데 가장 중요한 요소이다.

버스 배치

해당 노선에 버스를 배치한다. 한 노선에는 한가지 종류의 차량만을 배치할 수 있으며, 배치할 수 있는 차량의 수는 노선이 사용하는 종점의 크기에 비례한다.

버스 매출

거의 무의미한 메뉴. 무용지물인 버스를 파는데 기여하지만 실제로 시간이 지나도 버스의 성능이 떨어지지 않기 때문에 필요가 없다.

초반에 좋은 버스를 구입하면 2000년까지도 충분히 사용할 수 있다. 그러나 만일 성능이 떨어지는 차량이 있었다면 가급적 일찍 팔아버리자. 버스 가격은 계속 떨어지고 중고 가격은 더욱 많이 떨어진다.(버스를 사용하는 시대가 지나면 팔 수 없다)

은행 보험

은행과 보험 업무를 병행한다. 은행의 경우 현금이 부족할 때 쓸모가 있지만 보험은 별 필요가 없다. 보험에 들면 사고가 났을 때 일정액의 자금을 지원해 준다고는 하지만 보험에 투자할 돈으로 안전운행 전문가를 고용하는 편이 더 낫다.

전문가 고용

총 8명의 전문가를 고용할

종점에 따른 노선 설치

차량 배치

은행 보험

전문가의 고용

수 있다. 특히, 광고 업무 전문가와 안전 운행 전문가 등은 반드시 고용하도록 한다.

또한 공공 관계 전문가(노선권을 한칸 늘려준다)도 필요하다. 그리고 여유가 있다면 차량 정비 전문가나 세무처리 전문가를 고용하자.

은행 보험 전문가는 절대 필요가 없고 도시 계획 전문가는 도로 우선 건설비를 지급할 시점에서만 고용했다가 다시 해고하면 된다.

손익표

도표

자산 부채표, 손익표, 노선 수입, 시장 정보 등을 제공하는 메뉴. 회사에 대한 다양한 정보를 제공하지만 그리 유용한 것은 아니다.

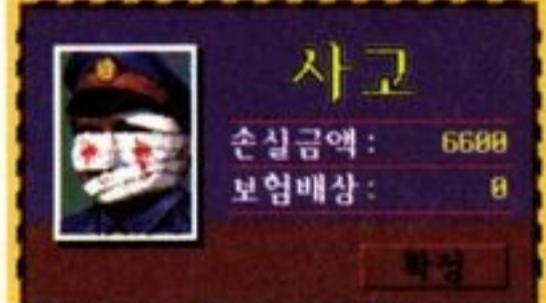
때때로 참고를 할 때나 쓸모가 있을지도...무엇보다도 중요한 정보는 화면에서 보여주는 각 노선의 지난달 수입이다. 만약 수입이 줄어들면 어딘가에 문제가 있다는 것을 의미한다.

시스템

저장, 게임 불러들이기, 현재 설정 등에 대한 메뉴를 선택한다.

돌발적인 이벤트

사고

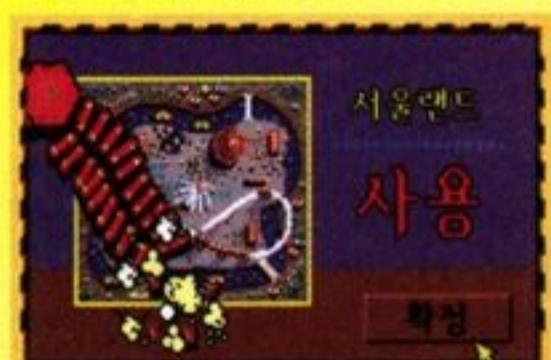
버스를 운행하면 많은 사고가 발생하기 마련이다. 이때마다 일정액의 보상금을 지불하게 되는데 시대가 지날수록 보상금의 양이 변하기 때문에 때로는 큰 무리를 주기도 한다. 사고는 차량이 많고 노선의 형태가 복잡할 수록 자주 일어난다. 사고율을 줄이기 위해 안전 운행 전문가를 고용하고 노선을 가급적 직선으로 설정하자.

사고다!

노조

간혹 버스 운전사들이 임금 인상을 요구하는 경우가 있다. 이때 이들과의 임금 협상액을 적절히 설정하도록 하자.(보통 요구액의 70% 정도면 가능하다) 임금 인상 요구는 회사의 이익에 따라 유동적이며 게임이 끝날 때까지 보통 2~3차례의 인상 요구가 있다. 노조 관계 전문가는 이들의 인상 요구액을 반으로 낮출 수 있지만 노조 문제는 자주 있는 것이 아니므로 그다지 필요한 전문가라고 할 수 없다.

노조와의 협상이 결렬되면 (노조가 회사측에서 제시한 요구액을 인정하지 않으면) 파업을 일으켜 한달간 운행을 정지한다.

특급 상업 지역 개설

도시가 성장하면 전철역이나 백화점과 같은 특급 상업 지역이 생긴다. 특급 상업 지역은 많은 탑승객이 있기 때문에 정류장의 개설이 필요하다. 그러나 무리한 정류장 개설은 필요없다. 정류장은 반드시 직선으로 만들도록 하고 20만 정도의 자금 여유가 있다면 새로운 노선을 만들어 주는 것도 바람직하다. 물론 새로운 노선은 가급적 종점을 따로 내주어야 한다.

서울랜드 건설

개발 보너스

때때로 건설 회사에서는 특별히 발전시키고 싶은 장소를 선택하여 개발 보너스를 준다. 이러한 지역은 지도상의 노란색 부분, 화면상에서는 노란색의 작은 사각형으로 표시된다. 초반에는 개발 보너스가 적기 때문에 무시해도

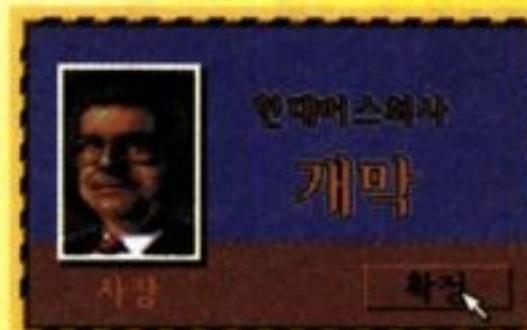
되지만 시간이 지날수록 개발 보너스의 양은 늘어난다. 따라서 근처에 있는 노선의 정류장을 개발 보너스 지역 주변에 세움으로써 잠시 버스의 이윤이 줄어들더라도 개발 보너스를 받도록 한다.

특히, 후반으로 갈수록 개발 보너스는 큰 도움이 된다. 그리고 충분한 운행을 했다고 생각되면 개발 보너스 지역 부근의 정류장을 취소하도록 한다. 계속 놔두면 회사에 큰 불이익을 가져다 줄 수도 있다.

현금 부족

이것은 돌발적인 일은 아니다. 현금이 부족해지면 은행에서 무조건 자금을 빌리게 된다. 이 강제 대출의 경우, 수수료로 1,000원이 지불되기 때문에 손해가 크다.

현금이 부족할 것 같으면 먼저 자금을 빌리자. 그러면 수수료없이 이자만으로도 빌릴 수 있다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 이러한 일이 발생하지 않게 하는 것이다. 현금 부족 현상은 역시 회사 운영을 잘못할 때 일어난다.

등 여러가지 행동을 한다. 그러나 라이벌의 행동에 신경을 쓰다가 실수를 하기보다는 자신의 노선에 최대한 신경을 쓰는 것이 중요하다.

라이벌 현대 버스의 설립

자금의 여유가 있다고 해도 무작정 버스 노선을 세우는 것은 좋지 않다.

버스 노선을 여러개 만들 경우, 버스도 따로 구입해야 하고 동시에 세금도 많이 물게 된다. 정류장은 버스의 수에 따라 적절히 배치하자. 버스의 수에 비해 정류장 수가 많으면 사람들을 기다리게 하는 결과를 초래한다. 승객들은 늦게 오는 버스에 대해서 짜증을 낼 것이다. 승객들이 오래 기다리는 것을 막기 위해서는 더욱 빠르고 많은 승객이 탑승하는 버스를 구입해야 한다. 특히, 위에서 소개했던 BONZ-3는 초기에 등장하는 차량으로써 가장 우수한 제품이므로 처음부터 이 차량을 주력으로 사용하는 것이 좋다. 차후에 버스값이 떨어지면 더 많이 구입해도 된다.

한번 구입한 버스는 특별히 교체할 필요는 없다. 어차피 한 노선에는 한가지 버스만 배치할 수 있으며 버스의 효율은 차량 속도와 차량수에 달려있기 때문이다. 무엇보다도 많은 버스가 많은 승객을 확보할 수 있다는 점을 기억하자. 2000년이 되면 지금까지의 결과에 따라 플레이어의 미래를 결정하게 된다. 지금까지 모았던 자금이나 노선의 가격, 그리고 버스의 수 등을 모두 산출하여 점수를 매기고, 만일 우수한 결과를 얻었다면 버스 명인당에 오를 수도 있다.

개발 보너스를 받았다

현금이 부족하다

버스 명인당에 등장

플레이어의 미래는...

PLAY POINT

이 게임은 무엇보다도 승객들의 만족도에 신경을 써야 한다. 플레이어의 노선에서 승객들이 만족하고 버스의 수에 여유가 있어야 승객들이 몰리게 된다. 따라서 가능한 한 많은 버스를 직선 노선을 통해 운행시켜야 한다.

그러나 여기에는 플레이어의 라이벌들이 존재한다. 그들은 플레이어와 경쟁을 하거나 무제한적인 확장을 하는

챔프 게시판

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

김정현/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 1개

김관수/
김지영/

양영중학교 2학년

2 초음속 퀴즈

문제 : 12월호 창간 2주년 기념호에서 소개한 수퍼 알라딘보이의 한글화 게임인 〔스토리 오브 도어〕에 대한 문제입니다. 주인공 루오를 도와주는 4대 정령들이 등장하는데 이중에서 아름다운 물의 정령의 이름은 무엇일까요? 95년 1월 신년호 별책부록을 보면 맞출 수 있는 문제!

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈 담당자」 앞

마감 : 1994년 12월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 2월호 챔프 게시판

3 11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

장동서/
우진아/

정답 : 18메가

이상 2명에게는 수퍼 알라딘보이 팩을 드리겠습니다.

4 열성 애독자 엽서 당첨자

지난 12월호는 창간 2주년을 맞이하여 어느 때 보다 많은 분들이 엽서를 보내주셨습니다. 성의껏 엽서를 보내주신 모든 분들께 한아름의 행운이 함께 하길 빌며 이 중 5분을 추첨하여 소정의 선물과 챔프점수를 드립니다.

민경수/

이상 1명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

협찬 : 게임아트(02-719-4032)

김태영/
권민상/
박주호/
박근휘/

이상 4명에게는 챔프점수 200점을 드립니다.

5 영구보존 〔팩 케이스〕 부록 결정

기념 축하 퀴즈!! (주간 아이큐 점프 44호 광고 게재) 영광의 당첨자 발표!!

여러분! 지난 게임챔프 12월호 특별 부록으로 나간 영구보존 〔팩 케이스〕는 마음에 꼭! 들었나요! 뭐라구요! 꼭 마음에 들지는 않았다구요! 그렇지만 괜찮았다구요! 예, 감사합니다. 아무튼 저희 게임챔프 가족들은 언제나 새롭고, 알찬 부록들을 가지고 여러분을 만나뵐 것을 약속드리겠습니다.

정 답: 편리성

상 품: 영구보존 〔팩 케이스〕 1개

김홍규/
문진모/
이충무/
편장하/
최해진/
김대천/
정일교/
이 담/
김형진/
이상식/

이외 40명은 개별통지하면서 당첨자 모두에게 팩 케이스 1개씩 우송해 드리겠습니다.

6 창간 2주년 기념 〈빈칸을 채워라!〉 당첨자 발표

1등 : 1명 슈퍼컴보이 1대

김광현/

2등 : 1명 수퍼 알라딘보이 1대

정현철/

3등 : 1명 패밀리 1대

김성범/

4등 : 7명 게임챔프 과월호 1권

김해진/
한기웅/
김진현/
이준우/
김호연/
신재원/
김지원/

7 창간 2주년 축제 한마당

✻ 새턴타기 2차 퀴즈 코너

김동욱/

✻ 게임업체가 드리는 푸짐한 선물

현대전자/삼성전자/빅에이/하이콤/고봉산업/(주)아랑에서 협조하여 주셨습니다.

■슈퍼컴보이 3명

주세연/
김용환/
박응준/

■미니컴보이 2명

박준 /
정승철/

■슈퍼미니컴보이 2명

김미옥 /
남기영/

■슈퍼컴보이 게임팩 10명

정기원/
정선후/
김상수/
이동후/
장순호/
이동훈/
강준환/
강치영/
임성혁/
중앙 하
권혁돈/

■수퍼 알라딘보이 1명

장용석/

■패밀리 2명

신광남/
류용삼/

■수퍼 알라딘보이용 게임팩 20명

김태수/
황경민/
최석용/
김제오/
장윤석/
이민철/
정문규/

이종민/

노성원/

박민철/

이성광/
임광회/

이주영/
김진주/
황민우/

마주희/
이경민/
유현국/
고영미/
유지선/

■ 네오지오 1명

이철수 /

■ 네오지오용 게임팩 3명

조홍상/
박기홍/
안대훈/
2차 APT 203-1302

■ 네오지오 오리지널 캐릭터 모자 30명

김종국/
이 운/
장창원/
박수신/
박기영/
심호종/
노민기/
임진웅/
강신두/
서정규/
박찬익/
한경철/
김민효/
김동준/
한준일/
전경일/
권용회/
송현진/
김진욱/
황윤선/
최중홍/
이호석/

성원
김대원/서울
유연선/서울
장성현/서울
김신우/경기
주원필/서울
정성모/부산
김성주/서울
김혜경/서울

■ 네오지오 오리지널 캐릭터 가방 30명

김동진/
강기봉/
여현동/
이명구/
조성우/
김상훈/
박민수/
이종훈/
엄태우/
이종용/
박성진/
권해원/
김상균/
문지선/
장용준/
김민주/
임준혁/
편상호/
서민우/
김종남/
권준석/
이호준/
오정석/
장세훈/
박주현/
류재욱/
이욱진/
최윤철/
김 호/
이경회/

✻ 네모네모그램 풀기 경진대회

■ 무선호출기 1명

김근수/대

■ IBM PC 게임 디스켓 10명

고영휘/서울
권오병/광주
강경호/부산
이호길/대구
이준호/서울
박상문/경기
강오명/서울
이수영/서울
김이열/대구
구상운/서울
고려제과

✻ 명인 이름 알아맞추기

정답: 강가딘 송백정 이킹 김종팔 원더홍 이혼다

1등: 슈퍼컴보이

정답을 정확하게 맞춘 정답자가 한분도 없기에 1등은 공석입니다.

2등: 수퍼 알라딘보이

김덕수/

3등: 슈퍼컴보이 게임팩 1개

김성용/서울

4등: 수퍼 알라딘보이 게임팩 2개

김인철/전북 군
안민우 / 서울시

8 네모네모 로직 카탈로그 엽서 당첨자

1등 : 2명 무선호출기 (삐삐)

장학성/서울시
김해석/부천시

2등 : 3명 나이키 에어 파운드 미드 농구화

박요섭/서울시
정정모/서울시
한동훈/서울시 현대 APT 405-202

3등 : 5명 패션시계

임영애/서울시
서찬주/서울시
임중기/서울시
강현식/서울시
이건우/서울시

4등 : 30명 〈제우미디어〉에서 발행한 단행본 1권

도레미/서
박창민/서

356-506
허정회/서
최인하/서
양세훈/서
이광석/경
김승훈/서
서동현/서
양진영/서
김남희/서
손경훈/서
최현준/경
김보회/서
장준혁/경
은세진/서
박상열/서
정선화/서
조용철/서
임채찬/서
서현기/서
문석회/서
정병철/서
김종섭/서
양연회/서
김정수/경
이규희/경
김진아/서
정덕구/경
김기태/서
홍진회/서

협찬업체 리스트

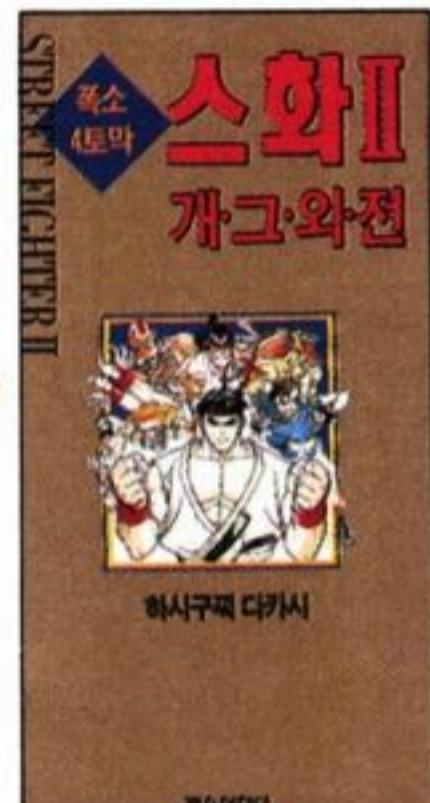
조이컴(02-711-2599)
으뜸게임(02-703-1564)
삼일전자(02-715-3131)
스테이지원(02-702-5087)
태경테크(02-711-5661)
RAAS(02-704-1500)
게임랜드(02-712-3682)
호키포키(02-704-2148)
one by one(02-711-7166)
게임펀치(02-706-1555)
아미무역(02-716-7021)
불독소프트(02-703-0043)
돌핀게임(02-719-9698)
게임파워(02-706-9002)
보물섬(02-719-4564)
매직게임(02-717-0238)
게임타운(02-706-5599)

"이제 〈스화 2〉를 만화로 즐기자"

〈스화 2〉가 예쁜 책으로 나왔습니다 !

유머, 액션, 스릴, 폭소… 이 모든 것이 4컷 만화 안에 담겨 있습니다.
서점가에 불어닥친 4컷 만화 열풍 !

절찬리 판매중

저자 하시구찌 다카시
값 2,500원

〈스화 2〉 발간 기념 4컷 만화그리기 대회

〈스화 2〉발간 기념 한·일 공동 축하 이벤트에 보내주신 여러분의 성원에 감사드리며 미처 참가하지 못한 분들을 위해 〈스화 2〉4컷 만화그리기 대회를 개최합니다.
여러분들의 우수한 작품이 많이 모인다면 한국판 〈스화 2〉를 출간할 계획도 가지고 있습니다.

주제는 〈스화 2〉에 관한 것으로, 응모자격은 남녀노소 누구나 제한이 없습니다.
그러나 반드시 〈스화 2〉 책 속에 있는 애독자 엽서를 첨부하셔야 응모 작품으로 인정을 받으실 수 있습니다.

* 만화 박스 규격
  가로 8㎝, 세로 5㎝ 크기의 박스 4칸. 박스 간격은 5㎜
* 그림 그릴 재료
  종이는 스케치북이나 마분지 어떤 것을 이용해도 됨.
  크레파스, 물감, 싸인펜, 볼펜 중에서 가장 편한 것으로 그려서 대봉투에 넣어 보낼 것.

〈상품〉

1등/1명 슈퍼컴보이 1대
2등/2명 신세대 무선호출기
3등/5명 슈퍼컴보이 게임팩
4등/10명 패밀리 게임기 1대
5등/20명 영구보존용 팩 케이스
6등/50명 챔프 점수 1000점
가작/5명 IBM PC 게임 디스켓
노력상/10명 95년 〈게임챔프〉 원하는 호 각 1부

마감 : 95년 2월 10일
발표 : 〈게임챔프〉 95년 4월호
보낼곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 제우미디어
〈스화 2〉 4컷 만화 그리기 대회 담당자 앞

* 구입문의 *
제우미디어에서 발행되는 모든 책은 본지 맨뒷페이지에 소개된 전국 총판 해당 지역점에 전화 문의하시면 집 근처 책방에서 쉽게 구입하실 수 있습니다 !
(전화 702—3211~4/팩스 702—3215)

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달/ 700-7400

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

게임챔프 1

받는 사람
서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

1 4 0 - 1 1 1

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 핸디 알라딘보이, 네오지오, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라딘보이, 기타(　　)

이름: **전화번호:**
생년월일: **학교:**
성별: 남 여 **학년:** **게임경력:약 년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망 순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

PC통신을 이용하고 계십니까? ① 있다 ② 없다

PC통신을 이용하고 있다면 업체와 id는?
① 천리안(id:) ② 하 이 텔(id:)
③ 나우콤(id:) ④ 포스서브(id:)

700-7400 스포커 게임정보 퀴즈 정답은 (참고 : 94. 12월호 134P)

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼 컴보이	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
미니컴보이/핸디알라딘보이	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이)	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사
공략 : 기사 :

이번호에서 가장 재미있었던 기사

보너스 환상특급 퀴즈 정답은
( )

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

명인의 출현 장소는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주었으면 하는 기사는?

게임챔프가 제지업계의 계속된 종이 값 인상에 따라 95년도에는 부득이 책값 인상을 해야 한다면 얼마가 좋겠습니까?
① 6,000원 ② 5,800원 ③ 5,500원 ④ 기타( )

폭소 스화2 만화 단행본이 무척 재미있다고 하는데 본인은 읽어 보셨습니까?
① 읽어 보았다 ② 아직 안읽어 보았지만 주변에서 재미있다고해 곧 사볼 계획이다
③ 읽어 볼 계획없다

폭소 스화2의 가장 좋은 홍보방법 아이디어를 내주세요!

동경 디즈니랜드 가기 경연대회에 참가하기 위해 네모네모 로직을 구입할 의향이 있습니까?
① 이미 구입했다 ② 앞으로 구입하겠다 ③구입할 의사가 없다

네모네모 로직 동호회 회원을 모집합니다. 동호회에 가입하고 싶으신 분만 작성해 주세요.
(단 거주지가 서울, 인천, 부산, 대전, 대구, 광주 지역만 가능함)
① 동호회 회원으로서 지원받고 싶은 사항은?
( )
② 만약 당신이 동호회 회장이라면 어떤 운영 계획을 제시하시겠습니까?
( )

음성 게임정보 700-7400에 전화를 걸어보신 적 이 있으십니까?
① 있다 ② 없다

이용해 본적이 있다면 개선점은 무엇입니까?

이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까?
( )

어떤 정보의 광고를 원하십니까?( )

가장 재미 없는 광고는?( )

IQ. 200에 도전하는 네모네모 로직

1월호 네모네모 로직 문제

Column clues (left to right): 4 / 3 2 / 6 1 / 6 1 1 / 5 1 1 / 3 5 1 / 2 1 1 / 3 1 1 / 2 4 1 / 2 5 2 / 6 4 / 5 / 3 / 1 / 1

Row clues (top to bottom): 8 / 9 / 5 3 / 4 3 / 4 3 / 4 3 / 3 2 / 2 1 2 / 1 1 1 / 1 1 1 / 3 / 4 1 4 / 2 1 1 2 / 1 1 1 / 1 1

* 정답을 모르시면 기재하지 않으셔도 상관 없습니다.

폭소 4컷만화 스화II 개·그·외·전
STREET FIGHTER II
전국 서점 절찬 판매중!!
값 2,500원

ALL ARCADE & NEO GEO GAME GUIDE

챔프아케이드

아케이드 히트게임차트

한·마·디

* 나날이 들어오는 새로운 게임 소식에 우연히 일본취재를 떠났던 송백정명인이 실제로 〔버철화이터2〕, 〔진 싸울아비 투혼〕 등을 플레이해 본 다음의 한마디! "크~! 끝내주는구먼!!"

* 최근에 '버철캅'과 '리지레이서2'가 서울의 강남과 종로의 대형 오락실에 새로이 등장하였다.

챔프 아케이드 정보국

현재 아케이드 시장은 어떠한 일들이 일어나고 있을까?

대만 국제유기전자산업전 AM쇼 리포트

지난 10월 14일~18일 동안 대만에서 '대만 국제유기전자산업전'이라는 이벤트가 열렸다. 웬지 이해하기 어려운 느낌이 들지만 이것은 간단하게 말해서 대만판의 AM(어뮤즈 먼트)쇼.

대만에서 AM머신의 주류를 이루고 있는 것은 당연히 일본제 게임이었다. 그래서 이번 유기전자산업쇼에서도 일본의 게임기들은 주목을 끌 수 밖에 없었다.

특히 SNK는 일본의 메이커 중에서 유일하게 직접 참가해 자사의 코너를 설치하여 〔진 싸울아비 투혼〕과 네오지오 CD를 출전하였다.

그 외에도 세가의 〔버철캅〕과 남코의 〔에이스 드라이버〕 등 일본에서도 얼마전 발매되었던 최신 업소용 게임들이 대만의 수입대리점 부스에 의해 소개되었다.

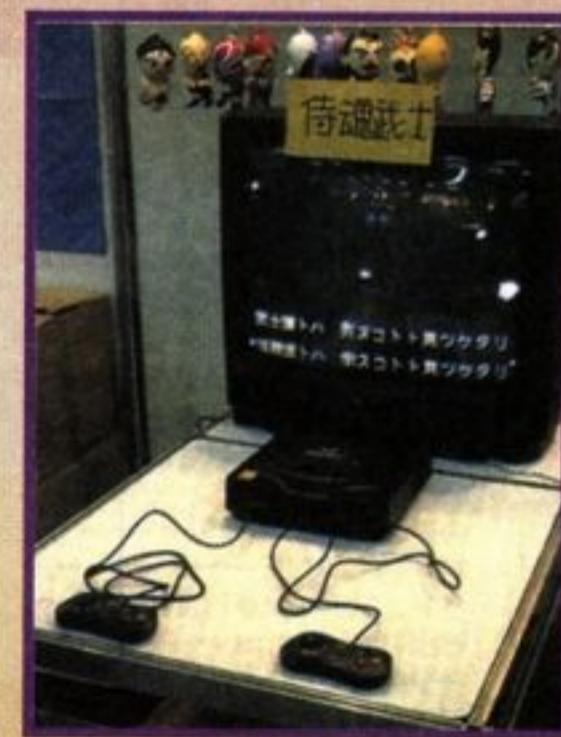
또한 대만의 게임들도 활약하였는데 그중 눈길을 끌었던 IGS 회사의 〔에일리언 챌린지〕라는 격투 게임이 관계자들의 눈길을 모았다

대만에서 태어난 격투 게임!!

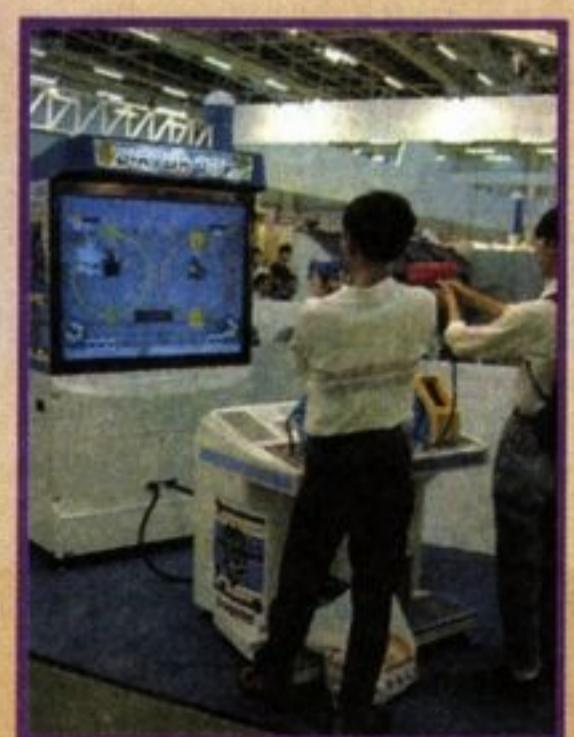
대만 IGS사의 〔에일리언 챌렌지〕라는 격투 게임. 그래픽이 상당히 잘되어 있었다

역시 일본 게임들이 이곳에서도 그 인기를 누리고 있다

최근 볼링 붐이 일어난 대만에서는 이러한 게임도 인기를 누리고 있다

메달 게임의 출전도 많았다. 대만에서는 이 게임을 진짜 카지노에서 사용하는 일도 많다

네오지오 CD도 출전. 금년부터 내년 초안에는 대만에서도 발매될 것같다

일본에서 등장한 〔버철 캅〕도 인기를 누리고 있다

SNK가 노리는 것은 대만에서의 네오지오 붐인가?

〔에이스 드라이버〕 등의 최신 게임도 출전. 업소에는 아직 나오지 않았다

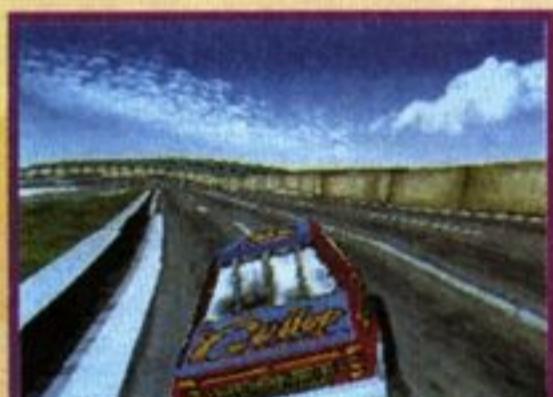
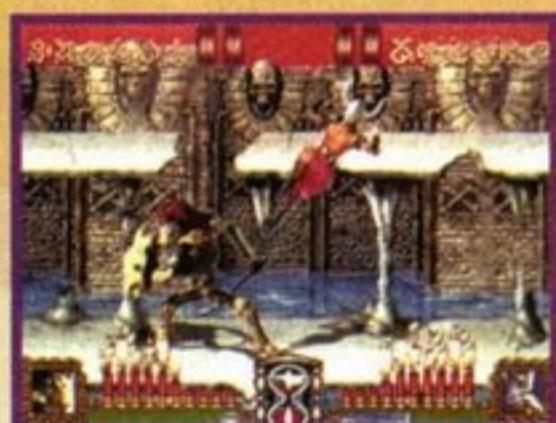
세가가 가라오케 사업에 참가!
가라오케 박스에서 〔데이토너〕를!?

세가가 업소용 통신 가라오케 사업에 참가할 것을 밝혔다. 또한 세가 새턴과 호환이 가능한 기계를 사용한다는 방침인 것으로 알려져있다.

세가는 NEC, CSK종합연구원과 함께 10월13일 세가뮤직 네트워크(SMN)라는 회사를 설립하고 이 회사를 중심으로 통신 가라오케 시스템의 판매와 서비스를 하게 된다. SMN에서는 12월 중순쯤 〔프롤로그21〕이라는 통신 가라오케 머신의 판매를 실시한다고 한다.

세가가 통신 가라오케사업에 참여하는 것은 최신 유행가를 부를 수 있는 기계를 파는 것이 아니다. '프롤로그21'이라는 시스템은 세가 새턴의 기능도 지니고 있어 새턴의 소프트를 즐길 수 있다. 말하자면 여러명이 가라오케에 가서 노래만을 부를 수 있는 것이 아니라 게임 경진대회를 하면서 즐길 수 있다는 것이다.

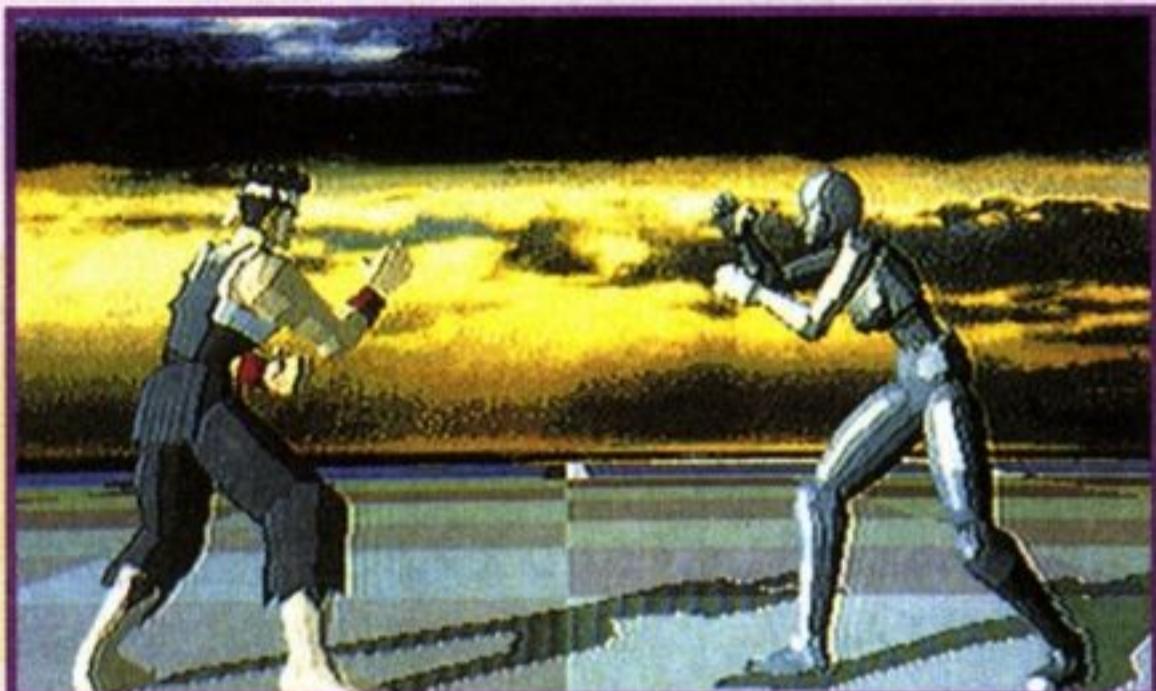
더우기 세가는 가정용의 통신 가라오케 서비스 사업도 구상하고 있다.

시스템은 세가사의 새턴과 동일한 성능을 보유한 시스템을 사용하며 가라오케 음원 출력은 새턴의 음원에서 출력한다

친구들과 함께 모여서 〔데이토나 USA〕나 〔VAN BATTLE〕을 즐기면서 가라오케까지 즐길 수가 있다

드디어 최강을 겨룬다!!
트리플 〔버철 화이터〕 대회

세가는 '버철 화이터 챔피언 쉽'이라는 3종류의 〔버철 화이터〕(아케이드판의 버철 화이터 〔1〕,〔2〕와 세턴용의 버철 화이터) 게임 대회를 개최한다고 한다.

챔피언 쉽은 점포대회, 지구대회, 전국대회의 3단계로 나뉘어지며 각 대회에서 토너먼트 형식으로 개최된다.

더우기 아케이드판의 〔버철 화이터〕는 이미 일본에서 이미 10월 1일부터 개최중에 있으며 새턴판 〔버철화이터〕의 대회는 11월 중순부터, 아케이드판〔버철화이터2〕의 대회는 12월 초순부터 각각 1개월 간격으로 개최하기로 하였으며, 지역대회는 전국 10개지역에서 〔1〕이 11월 초순, 그 이외는 95년 1월 초순에 개최될 예정이다.

모든 버철화이터가 집결되는 최종전 '전국대회'는 2월중순 도쿄에서 열릴 예정이지만 거기에 참가할 수 있는 사람은 세가 새턴판 20명, 아케이드에서 각 10명씩으로 제한되어 있다.

화려한 움직임과 뛰어난 입체감으로 인기를 독차지하고 있는 버철 화이터. 새턴의 인기도에 큰 영향을 주고 있다

제2회 천하최강전 최강자 탄생!

11월 20일에 개최된 제2회 〔드래곤볼Z 초무투전3〕 천하최강전에서 서울 양서중 3학년 장일훈 군이 챔피온에 오르고 상패와 부상으로 486 DX컴퓨터를 받았다.

우승 : 장일훈(양서중 3학년) 상패 및 486DX PC
준우승 : 박태용(강신중 1학년) 상패 및 현대CD비전
3등 : 김태연(가곡국 6학년) 상패 및 85mm카메라
4등 : 김지석(가원중 3학년) 현대 슈퍼컴보이

지상중계

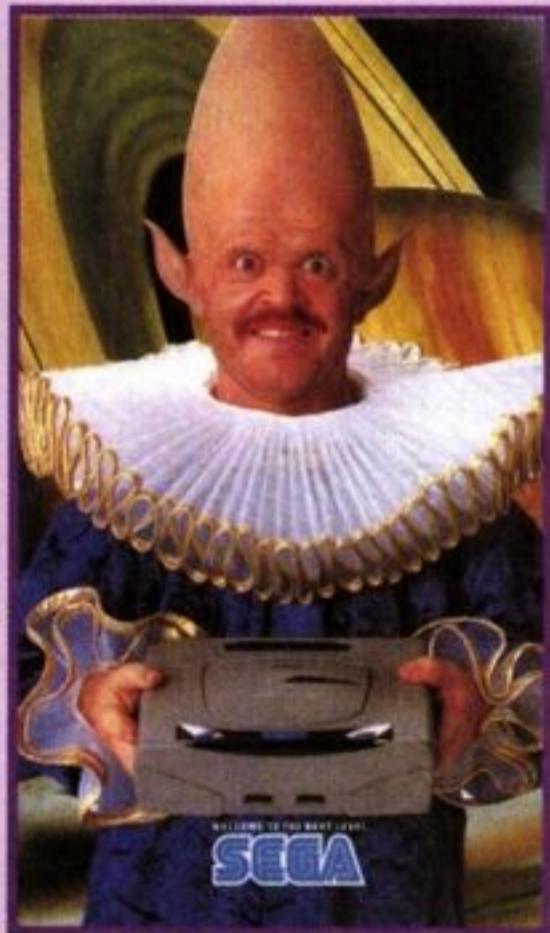
마인부우(장일훈군)와 데브라(박태용군)의 최종결승전!

데브라가 리프트어퍼와 슈트플레임을 주무기로 먼저 2연승을 건져냄으로써 데브라의 우승이 결정지어지는 듯했다. 그러나 마인부우가 플래니트어택과 마이티네스 붐버 기술로 1승을 거두고 연이어 3회전에서도 승리, 2승2패에서 힙크래시로 데브라를 누르고 5전3승2패의 전적으로 제2회 챔피온에 등극하였다.

현장취재

변화무쌍 일본 게임 시장 긴급점검

11월은 〔버철캅〕과 〔버철화이터2〕가 오락실에서 선을 보이고 세가의 차세대 게임기 새턴이 처음으로 발매되는 등 많은 변화가 눈에 보이는 한 달이었다. 본지에서는 마감 직전에 도쿄의 현지 상황을 긴급 취재, 연말의 게임 시장이 어떻게 움직일 것인가를 진단할 수 있는 자료로 독자 여러분께 제공한다.

11월 22일 - 태풍의 눈 새턴, 드디어 발매개시!!

용산전자상가에 해당되는 일본의 대규모 전자제품시장인 아키하바라에서는 여느때와 달리 새벽부터 많은 사람들이 곳곳에서 줄을 서고 있었다.

드래곤 퀘스트 같은 인기 소프트웨어의 발매 당일을 연상케 하는 이 줄의 정체는, 바로 세가에서 개발한 32비트 차세대 게임기 새턴을 구입하기 위해 몰려든 사람들이 길게 늘어선 것.

11월 22일은 일본의 공휴일이기 때문에 이렇게 많은 사람들이 새벽부터 기다릴 수 있었던 것인데, 아키하바라에서 빌딩 하나를 TV 게임 판매장으로 꾸미고 있는 LAOX 측에 의하면 "22일 당일 LAOX GAME관 앞에 줄을 선 사람이 700명을 넘었다"고 한다.

이 외에도 신주쿠의 요도바시 카메라, 신바시의 토이 플라자 등 새턴을 판매하는 곳은 모두 기나긴 행렬을 보여주는 진기한 모습이 연출되어 차세대 게임기 새턴에 대한 일본 게임팬들의 관심이 어느 정도인지를 실감나게 했다.

이날 오후에는 이미 각 매장마다 들여온 새턴이 다 팔려버려 가게마다 '예약한 손님의 물건만 남아있으니 다른 분들은 다음에 오십시오'라는 안내문을 붙여 놓았다.

'예약권을 가져온 손님에게만 판매하고 있습니다'라는 무정한 안내문. 예약분을 제외하고 새턴은 첫날 오전 중에 다 팔렸다

구름떼처럼 몰려든 사람들을 비집고 들어가 찍은 새턴! 역시 새턴의 최고 인기 소프트는 버철화이터였다!

'토성에서 온 새턴'(SATURN FROMSATURN)이 새턴의 캐치플레이즈

새턴의 발매와 동시에 가장 많이 팔린 소프트웨어는 역시 〔버철화이터〕. 〔버철화이터〕는 새턴을 선전함에 있어 가장 많이 사용된 소프트웨어였기 때문에 이 게임에 인기가 집중되는 것은 당연한 일.

이렇게 새턴이 모두 팔려나가버리는 바람에 6시간 내지 8시간도 넘게 기다리던 손님들은 분풀이로 매장 앞에 진열된 샘플용 새턴으로 무료 버철화이터를 즐기고 있는 모습이 보였다.

세가는 11월 22일의 발매를 대비하여 93년 말부터 게임전문지뿐만 아니라 게임에 관심이 없는 일반 독자들이 읽는 신문과 잡지를 통해서도 기사와 광고를 게재해왔고, 11월에 접어들면서부터는 '토성으로부터 온 새턴(Saturn from Saturn)'이라는 선전문구를 사용하여 TV선전을 시작, 좋은 평판을 받은 바 있다.

1,2,3! 소니도 만만치 않은 준비태세!

새턴보다 많은 양의 광고비를 TV에 쏟아붓고 있는 소니의 플레이 스테이션. 저녁 늦은 시간대에는 수시로 고교생들이 닫힌 가게의 문을 두드리면서 '하나, 둘, 셋!'이라고 외치고 있는 플레이 스테이션의 광고를 볼 수 있는데, 소니측의 TV광고는 한참 이 학생들의 모습을 보여주고난 다음, 화면의 1,2,3이라는 숫자가 '12월 3일'로 바뀌어 발매일을 효과적으로 선전하는 형태를 취하고 있다.

소니는 플레이 스테이션용으로 내놓을 예정인 〔리지 레이서〕의 화면을 적극 활용, 세가가 버철화이터로 새턴을 활용하고 있는 전략에 정면으로 대응하고 있는데, 차세대 게임기의 경쟁이 마치 버철화이터와 리지 레이서의 싸움으로 바뀐 듯한 느낌마저 들 정도이다.

소니의 플레이 스테이션은 12월 3일 발매, 한참 예약 접수중이었다

한산한 분위기, PC-FX와 3DO

아직 발매일의 홍보도 충분하게 이루어지지 않고 있는 NEC의 차세대 게임기 PC-FX는 판촉물-TV 광고가 일체 일반 매장이나 TV 방송시간대에 보이지 않고 있는 상황이다.

이러한 주변환경 때문인지 아무래도 현지에서는 차세대 게임기로서 새턴과 플레이 스테이션에만 관심을 집중시키고 있다는 느낌이다.

한편, 3DO 진영에서 마쓰시타는 새턴과 마찬가지로 중요한 매장마다 실제로 3DO를 사용해볼 수 있도록 3DO 기기 REAL을 진열시켜 〔슈퍼 스트리트 파이터2〕를 즐길 수 있도록 했었으나, 역시 한풀 꺾였다는 느낌을 지울 수 없었다. 많은 매장에서 3DO를 슈퍼컴보이와 함께 진열하여 대폭적인 할인판매를 실시하는 모습이 눈에 띄어 3DO를 더 이상 새로운 게임기로서 생각하지 않고 있는 분위기가 역력하게 느껴졌다.

3DO는 〔슈퍼 스트리트 화이터 X〕가 가장 인기

SFC와 3DO는 이제 본격적인 상설 할인판매에 접어들었다

새턴 발매 당일, 3DO 기기의 앞은 한산했다.

인기로 불타는 게임센터의 신종 게임 2종

〔버철화이터2〕, 드디어 본점에 입하!"

게임센터(오락실)마다 이러한 안내문을 써붙이는 것이 유행이 되고 있다. 최신게임기인 관계로 1, 2대를 들여놓는 것이 고작이지만, 대부분의 게임센터들이 입구 근처 등 바깥에서 잘 보이는 곳에 배치하고 있어 환상적인 그래픽 때문에 지나가던 사람들조차 버철화이터2의 화면으로부터 눈을 떼지 못하고 서서 지켜볼 정도로 관심의 대상이 되고 있다. 한편, 버철화이터2에 앞서 출시된 버철캅은 이미 도심의 웬만한 게임센터에는 하나씩 보급되어있는 분위기. 권총을 들고 범죄자를 향해 응징의 총알을 쏟아붓고 있는 플레이어들의 모습은 오히려 버철화이터 시리즈보다도 게임에 더 몰두되어 있는 듯하다는 느낌이 들 정도다.

아키하바라 앞의 SEGA 하이테크 랜드는 거대한 오락실

버철화이터 앞의 살인적 군중을 뚫고 한 장 찰칵!

버철캅도 상당한 인기

아케이드 뉴소프트

철권(鐵拳)

★★또하나의 폴리곤 격투게임 등장!!★★

세가의 '버철화이터'에 이어 등장한 남코의 최신 폴리곤 격투 게임! 이 새로운 게임의 캐릭터와 조종방법을 중심으로 철권에 대해 알아보기로 하자.(단, 사진은 아직 완성판이 아니므로 나중에 변경될 수 있음)

조종은 명령어 입력형식

철권의 지금단계에서의 필살기와 던지기의 명령어는 간단하게 될 수 있게끔 되어 있는 것이 많다. 아마도 현재 등장한 '버철화이터'와 같은 계통의 방식이 아닐까 예상되고 있다. 예를 들면 두개의 버튼을 동시에 누르면 던지기가 실행되거나 ↓↓→ +버튼 등의 조작으로 필살기가 실행한다. 그러나 철권은 공개되었을 당시에 조작이 어렵다는 점에서 많은 사람들에게 지적을 들어왔다. 과연 어떠한 진전을 보일지 제작사인 남코에게 기대해볼 수 밖에 없을 것 같다.

캐릭터 중의 한명인 카즈야의 필살기 '풍신권'. 필살기의 타이밍을 맞추기 매우 어렵다

이것이 2P의 칼라?!!

94년 AM쇼(어뮤즈먼트쇼, 아케이드용 게임박람회의 약칭)에서 처음 공개되었을 때의 색깔이나 캐릭터의 스타일은 보는 사람으로 하여금 그리 호감을 주지못하는 것이 사실이었다. 그러나 현재의 진행으로 보아 게임의 구성에 많은 진전이 있었던 것 같다. 최근의 대전게임에서는 1P와 구분을 두기위해 같은 캐릭터를 사용할 경우 2P캐릭터는 아예 색에서 복장까지 달라진 것을 흔히 볼 수 있다. 철권에서도 1P와는 달리 독자적인 색과 복장으로 꾸며진 2P 캐릭터들이 존재한다. 또한 현재 공개되었던 6명에서 새롭게 2명이 더 추가되어 완성을 목전에 두고 있다.

폴과 폴의 대결. 2P쪽은 헤비메탈의 분위기를 물씬 풍기고 있다

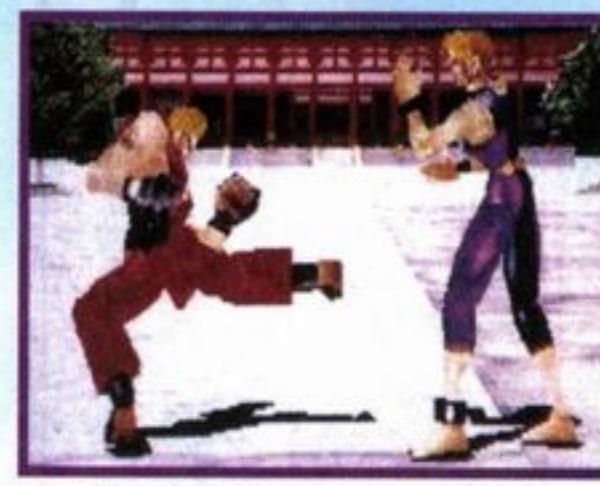
철권의 8인캐릭터 대공개

카즈야 (KAZUYA)

본 미지마재벌의 적자(嫡子). 아버지의 뜻에 반발해 대회자체를 박살내기위해 참가한다.

일현재로서 상대를 격타시키기 어려운 카즈야의 필살차기

폴 피닉스 (PAUL PHOENIX)

초열혈 미국격투가. 수행을 좋아함과 동시에 무도란 무엇인가를 이해하고 있는 몇안되는 외국인중의 한명. 유도의 기술을 기본으로 다양한 격투기를 벌인다

사용빈도가 높아질것이라고 예상되는 폴의 연속필살기.

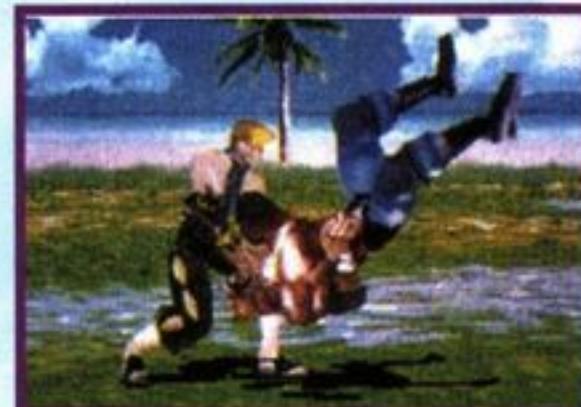
© 1994 NAMCO

킹(KING)

고아들을 위해 싸우는 복면레슬러. 킹 그자신도 고아로서 불량한 소년시대를 보냈으나 어느목사에 의해 마음을 고쳐목고 현재와 같은 나날을 보내고 있다.

킹의 다운공격은 팔꿈치 찍기

니나 윌리엄스(NINA WILLIAMS)

아일랜드인인 아버지에게서 암살기술로서 골법을 어머니에게서는 호신술로서 합기도를 계승했다. 주최자를 암살하라는 명령을 받고 대회에 참가한다

합기도를 이용한 던지기

잭(JACK)

옛소련이 개발한 슈퍼살인 로보트. 로보트다운 강력한 공격이 특징이다.

이런 높이에서 상대를 내동댕이 친다면....

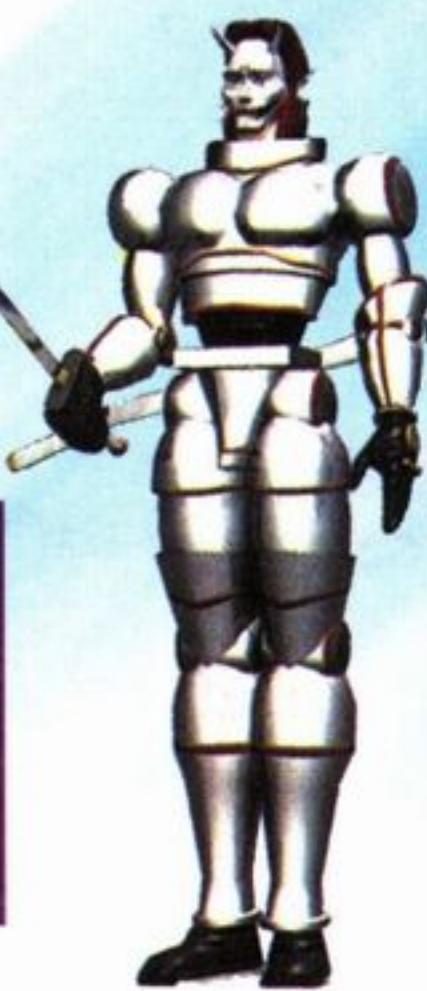
드래곤(LAW THE DRAGON)

절권도의 정통후계자. 샌프란시스코 차이나 타운의 한 요리점에서 일하면서 자신의 도장을 만들겠다는 생각을 가지고 있다.

펀치를 3회반복하는 필살기

요시미츠(吉光)

세계적인 규모를 지닌 절도집단의 두목. 이들은 훔친 돈을 혜택받지 못한 사람들에게 나눠주고 있다. 대회의 운영자금을 동료에게 훔치게 하려는 계획하에 시선을 자신에게 주목시키기위해 출전

요시미츠의 2P버전. 아직 기술은 만들어지지 않았다

미셸 창(MICHELLE CHANG)

카즈야의 아버지인 히하치가 인디언 거주지역의 지하에 있는 고대의 보물을 찾기 위해 보낸 한 남자를 보냈으나 남자가 인디언 아가씨와 사랑에 빠졌고 후에 미셸이 태어났다. 그러나 남자는 거주구를 지키기 위해 있어섰지만 히하치의 손에 의해 죽는다. 이후 이러한 사실을 어머니에게서 들은 미셸은 전세계를 방황하며 무술을 연마하고 대회에 참가한다

공격범위가 긴 미셸의 발차기 공격

아케이드 뉴소프트

엑스맨 X-MEN

지난호에 이어 이번에는 게임의 대략적인 시스템과 정의의 뮤턴트에 대해 소개하도록 하겠다.

게임의 기본조종

이후에 설명하겠지만 기본적인 조종은 이제까지의 캡콤에서 제작한 대전 게임들과 같다.

▶ 방 어

방어도 지금까지 등장했던 대전 게임들과 같다. 레버를 뒷쪽으로 당기면 상단방어. 대각선 뒷쪽으로 내리면 하단방어가 된다. 또한 '다크 스토커즈'와 같이 공중에서 방어하는 것이 가능하다. 단 방어한 다음의 공격(곧바로 반격) 등에 대해서는 아직 밝혀진 바 없다.

▶ 던 지 기

상대편과 근접해 있을 때, 레버를 상대에게 행하고 중버튼 또는 강버튼을 누르면 상대편을 던져버린다.

▶ 대 쉬

레버를 재빠르게 같은 방향으로 두번 입력하면 대쉬가 가능하다.

▶ 슈퍼 점프

레버를 재빨리 아래에서 위로 입력하면 슈퍼 점프를 할 수 있다. 이것은 지금까지의 캡콤 게임에는 없었던 요소로서 슈퍼 점프일 경우에만 사용할 수 있는 기술이 존재.

▶ 맞받아 던지기, 되던지기

상대에게 붙잡혔을 때에 레버를 밑으로 입력하고 펀치버튼 3개를 동시에 누르면 맞받아 던지기, 또는 되던지기가 된다.

스트리트 화이터II 시대에서 부터 맞받아 던지기는 있었지만 되던지기란 도대체 어떤기술인지 자못 궁금하다. 또한 이 맞받아 던지기와 되던지기는 'X파워 게이지'를 소비한다.

이것이 신게이지의 정체!!'X게이지 시스템'

▶ X파워 게이지란?

X파워 게이지란 체력 게이지 밑에 위치하고 있는 게이지를 가르키는 것으로 필살기를 쓰거나 또는 통상기술이 적에게 명중했을 떄 쌓여진다. 이것은 '슈퍼 스트리트 화이터II-TURBO'의 콤보게이지와 비슷하다.

필살기를 사용하면 X파워 게이지가 모인다

X파워 게이지는 몇개의 레벨로 나뉘어져 있고 X파워 게이지가 레벨 2이상이 되면 캐릭터가 오라에 휩싸인다.

▶ 초능력 'X파워'

X파워 게이지를 소비해 사용하는 기술을 가르킨다.

분신, 비행, 스피드 업, 무적상태 등 상식밖의 능력을 다수 지니고 있으며 보통의 기술이나 필살기와 같이 조합되는 것에 의해서 대전의 폭이 좀 더 넓어지게 되었다.

▶ 최강의 필살기 '하이퍼 X'

X파워 게이지가 최고 상태인 레벨 4가 되어야 사용할 수 있는 기술이다.

초강력 공격이 화면을 가득 채우는 것이 큰 특징으로 각 캐릭터마다의 독특한 하이퍼 X가 준비되어 있다.

센티넬의 하이퍼 X인 '플라즈마 스톰'

자동방어로 좀 더 노련하게!

이 시스템은 이제까지의 격투 게임중에서 볼 수 없었던 상당히 참신한 시스템이다.

게임을 시작할 때에 〔AUTOMATIC〕모드를 선택하면 자동적으로 상대의 공격을 방어해주는 모드가 된다. 게다가 X파워가 모이기 쉽게 되어 있어 이미 숙달된 사람과 대전하는데 어느정도 도움을

© 1994 CAPCOM

줄 수 있다. 그 대신 한사람을 이기고 나면 보통의〔MANUAL〕모드로 되돌아온다.

어쨌든 초보자와 숙달된 사람과의 대결에서 대전을 조금도 재미있게 해주는 친절설계를 의식하고 집어넣은 시스템 같다.

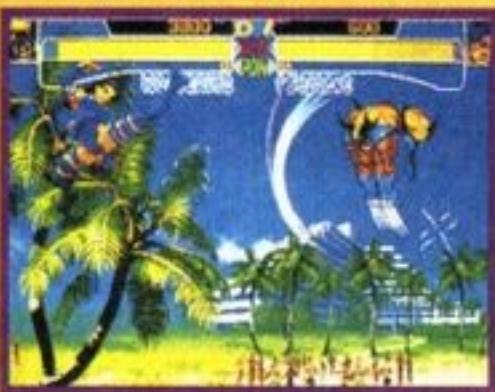
캐릭터 소개

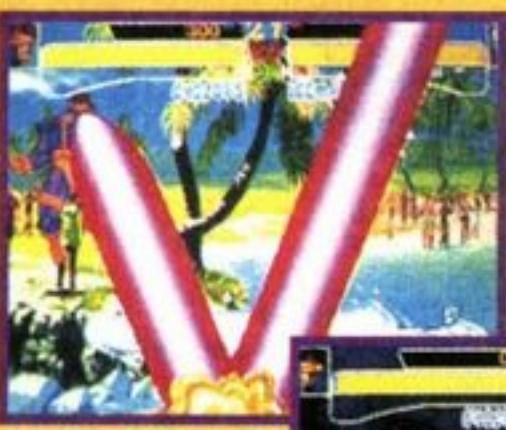
캐릭터는 정의의 뮤턴트 엑스맨팀을 중점적으로 소개한다.

최강의 터프가이 울버린 (WOLVERINE)

성격이 급하고 말보다 주먹이 빠른 한마리의 늑대. 지상에서 가장 단단한 금속 '아다맨티움'으로 만들어진 강철손톱을 손등에서 사출해 어떤 것이든 갈갈이 찢어버린다.

전신의 골격도 어더맨티움으로 강화되어 있고 뮤턴트로서의 최고의 회복능력을 지니고 있어 어떤 중상을 입더라도 살아남는 강인함을 지니고 있다.

언제나 벌레를 씹은 듯한 얼굴을 하며 말이 거칠지만 의외로 의리가 깊고 동료를 생각해주는 면도 있다. 다른 캐릭터에 비해 그리 특별한 특징이 없는 평균적인 캐릭터 일지도 모르겠다.

울버린과 사이록의 대결

이것이 울버린의 하이퍼 X '버저커 바레지'이다!!

화이팅 인형 사이록(PSYLOCKE)

아름다운 외모에 어울리지 않게 거친 성격을 지닌 여성. 텔레파시 능력을 지니고 있으며 정신파를 압축해 방출시켜 상대의 정신 신경계통을 공격한다.

동양무술의 달인으로 가벼운 몸을 살린 사이록의 격투모습은 마치 여자닌자를 연상시킨다. 엑스맨의 멤버중에서도 가장 미스테리어스 한 존재이기도 하다.

사이킥 나이프, 체술(體術)을 사용해 싸우기 때문에 공격범위가 짧아져 접근전을 벌이는 경우가 많아질 것이라고 예상된다.

다른 엑스맨 멤버와 비교해보면 가장 인간다운 외모와 움직임을 취하고 있기 때문에 그만큼 기술적인 면에서 단순한 존재가 될 것같다. 하지만 그래픽만은 화려하고 멋지다.

슈퍼점프로 공중에 높게 뛰어올라가 필살기 '사이블레이드 스핀' 사용하고 있는 사이록

슈퍼점프중에 사용한 사이록의 필살기 '사이블레스트'

X맨팀의 리더 사이클롭스(CYCLOPS)

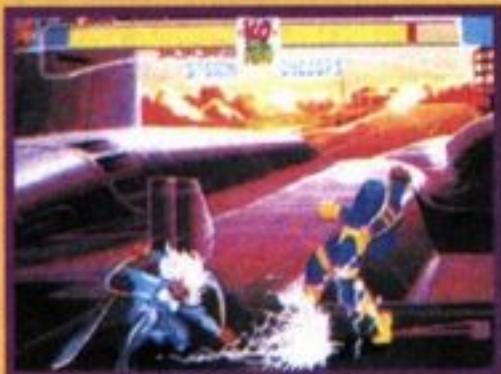
정의감과 책임감에 넘치는 엑스맨의 리더. 눈에서 발사되는 파괴광선 '옵틱블래스트'가 사이클롭스의 최대 무기이다. 리더로서의 책임감으로 인해 학교의 반장과 같은 딱딱한 일면을 지닌 것같지만 그의 진지함과 상황에 맞는 적절한 지휘능력은 멤버전원이 존경하고 있다. 또한 그는 같은 X맨의 멤버인 '진 그레이'와 결혼한다. 사이클롭스가 옵텍블래스트를 발사하고 있는 사진을 보면 알 수 있듯이 공중에서 옵텍블래스트를 발사함과 동시에 지면에 부딪쳐 반사되고 있다. 또한 소문으로는 블래스트를 발사하고 있는 도중에 블래스트의 각도를 바꿀 수 있다고 한다. 게다가 최강의 두께를 자랑하는 사이클롭스의 하이퍼 X'메가 옵틱블래스트'가 일품이다.

사이클롭스의 공중 옵텍블래스트

사이클롭스의 하이퍼 X '메가 옵틱블래스트'

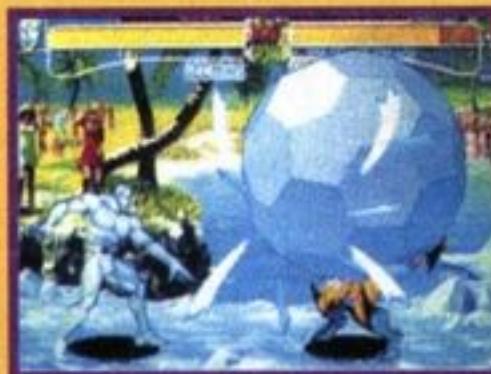
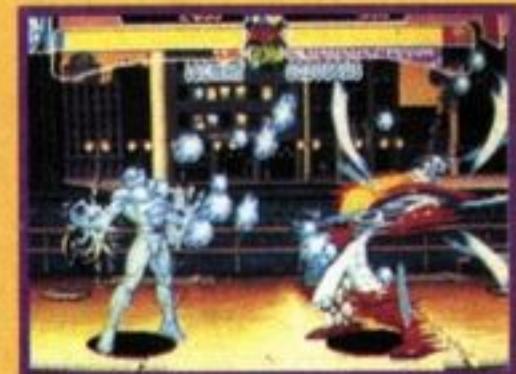
대자연의 여신 스톰(STORM)

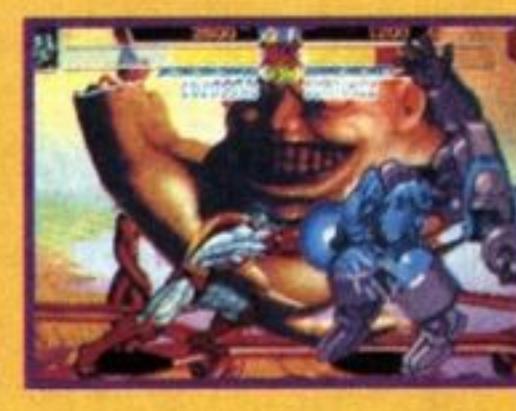
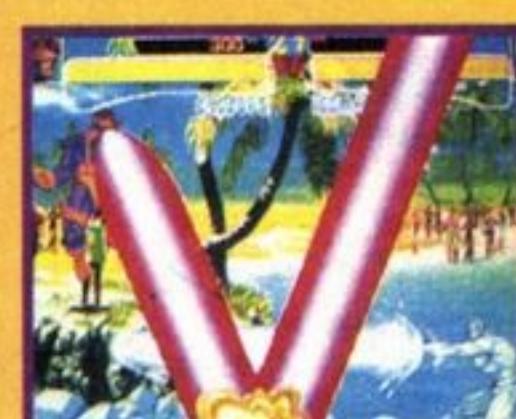
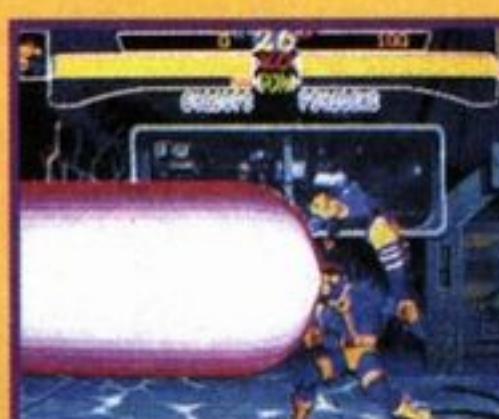
여신과 같이 명예가 드높은 엑스맨의 서브리더. 기후를 자유자재로 조종할 수 있다.
스톰은 기온, 기압, 온도 등 대기의 상태를 자신의 생각대로 조종해 바람과 구름으로 허리케인을 만들거나 번개로 적을 공격한다든지, 바람을 불러 비행하는 것도 가능하다.
엑스맨의 이상을 실현시키기 위해서는 자신의 행복을 희생시킨다는 강한 의지와 사명감을 지니고 있다.
이와 같은 설정에 의해서 스톰은 대단히 특이한 캐릭터가 될 것 같다. 번개로 공격하거나 바람을 조종하는 등의 대단히 화려한 캐릭터가 될지도. 그러나 원작에서 스톰은 폐쇄공포증이 있으므로 좁은 스테이지나 지하 스테이지같은 곳이 있다면 제대로 싸우지 못할지도 모르겠다

스톰은 바람을 조종하거나 하늘 높이 높이 올라갈 수 있다

번개로 공격! 그러나 이것은 보통기술일 뿐....

강철육체 콜로서스(COLOSSUSS)

뜨거운 쿨가이 아이스 맨(ICE MAN)

아주 명랑한 청년으로 몸전체를 얼음으로 변하게 하고 대기중에 있는 수분을 순식간에 얼음으로 만들어내어 적에게 공격한다.
아이와 같은 낙천적인 성격으로 심각하고 무거운 분위기를 만들어 낸 엑스맨 팀에서는 없어서는 안될 존재.
그의 이름에서 알 수 있듯이 아이스 맨은 주로 얼음을 이용한 공격이 특징이다.

필살기 '아이스 아바런치'. 적의 머리위에 거대한 얼음바위를 떨어뜨린다

아이스 맨의 하이퍼 X '아크틱 어택'을 사용하고 있다

러시아농장 출신의 소박한 청년. 그의 능력은 전신을 방어하는 생체금속 갑옷을 순식간에 형성시킬 수 있다. 이 갑옷은 120mm 전차포탄의 직격에도 견뎌내며, 초저온에서 코고온의 상황에서 콜로서스의 육체를 지켜준다.
콜로서스의 외모를 보면 느낄 수 있지만 그는 격투 게임에서 없어서는 안될 육체파 캐릭터중에 한명이다.

버철화이터2

- 필살기 완벽 공개 -

드디어 버철화이터가 들어왔다!
아시는 분은 아시겠지만 로케테스트용으로 서울 부근의 한 게임센터에 들어와 테스트중인데....
이글이 나갈쯤이면 이미 몇몇 게임센터에 놓여있을지도 모르겠다. 하옇튼 이미 우리나라에 공개된 이상 얼마 안있어 공개되리라는 예상하에 캐릭터들의 배경과 기술에 관해 소개하도록 하겠다.

기본기의 변화에 주목하자

전작 '버철화이터'보다 2배 가량의 새로운 기술이 추가된 〔2〕이지만 기본적으로 사용되는 보통기술과 특수기술은 대부분이 전작과 같다.

그렇지만 그중에서도 보다 뛰어난 기술의 밸런스를 위하여 일부 변경된 보통기술도 몇가지 있다.

특히 공중전 기술에서는 크게 다르다는 것을 기억해둘 것.

일반기술의 바뀐 예로써 하단킥을 보자. 오른쪽의 〔2〕에서는...

하단킥은 서서차는 로우킥으로 되어있다

기존 캐릭터에게 새로운 복장이!

같은 캐릭터간의 대전일 때에 등장하는 2P전용캐릭터가 1P캐릭터와 한층 다르게 디자인됐다.

2P의 재키는 가죽잠바에 청바지.

전신이 검은 옷에서 스페인풍으로 바뀌었다

마치 금칠이 되어 있는 것같은 옷을 입고있는 2P용의 카게

반격기술은!?

버철화이터2의 중요부분이라고 할 수 있는 것이 바로 '반격기술'. 아직 기술에 대해서 확실하게 밝혀지지는 않았지만 상대의 공격을 아슬아슬하게 피하는 것도 가능하다. 이제 보다 실제의 격투에 가까워지는 것인가?

상대의 펀치를 그대로 받아들인후 던지는 카게의 특수기. 때대로 나온다

메인 스토리 VF2-새로운 도전

제 1회 세계 격투토너먼트(버철화이터)에서의 우승자는 전설의 호연권을 사용하는 '라우 첸'으로 결정되었다.

라우의 풍격과 숙력된 내공을 띄운 주먹앞에서 주인공 아키라는 자기자신의 미숙함을 깨닫게 된다. 그리고 대회종료후 다시 수행의 길을 나서게 되는데...

1년후, 계속하여 수련을 쌓고 있던 아키라에게 1통의 편지가 도착했다. 그것은 제 2회 세계 격투토너먼트 대회의 초대장이었다.

초대장의 안에는 참가자들의 리스트가 동봉되어 있었고 전대회의 우승자인 라우의 이름과 자신도 알지 못하는 새로운 도전자, 당랑권을 사용하는 '리온 라팔'과 취권의 달인 '순제(舜帝)'의 이름도 들어있었다.

아키라는 그 초대장과 대회자체에 뭔가 사악한 분위기를 느낄 수 있었다. 하지만 그의 격투가로써 끓어오르는 피가 제 2회 격투토너먼트에 참가할 것을 결심했다.

새로운 기술들을 지닌 지난 대회의 라이벌들, 취권과 당랑권을 사용하는 새로운 도전자들, 그리고 그림자속에서 움직이는 비밀의 조직....

여러가지 의혹이 얽힌 〔제 2회 격투 토너먼트〕가 개최되려하고 있다.

© 1994 SEGA

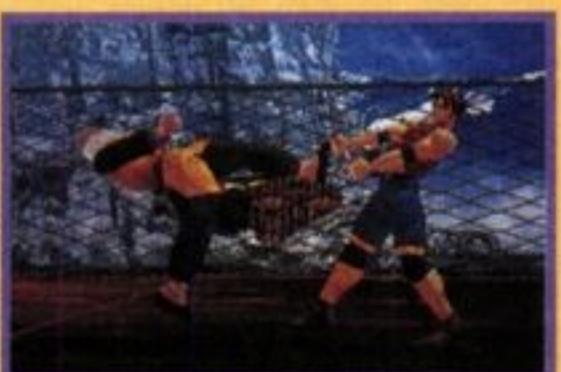
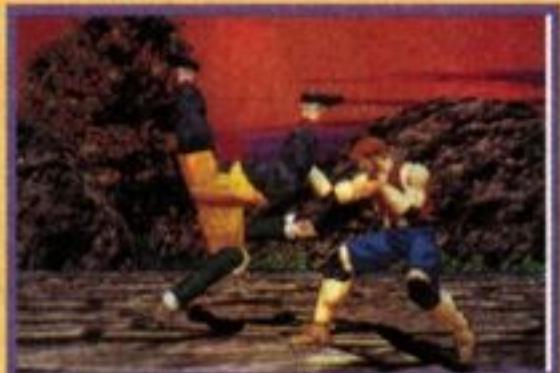
순제

류 파	취권
국 적	중국
생 일	1912년 1월 2일생 82세
혈액형	O형
취 미	음주
직 업	한방의

독특한 움직임으로 타의 추종을 불허하는 것이 바로 취권의 순제이다.
기술의 범위 자체는 짧지만 스스로가 파고 들어가 상대의 공격리듬을 붕괴시키는 기술 등은 특기중의 특기이다. 공격의 감을 익힐 때까지 상당히 골치아픈 존재.

기술명	명령어
황소격	← + P
연재악수	→ + P
앙신답퇴	← + K
주무쌍전각	→→ + K
전신쌍충장	P + K
선풍소퇴	↓(길게)K + G
좌함철	↓↓
선자	↗ + K

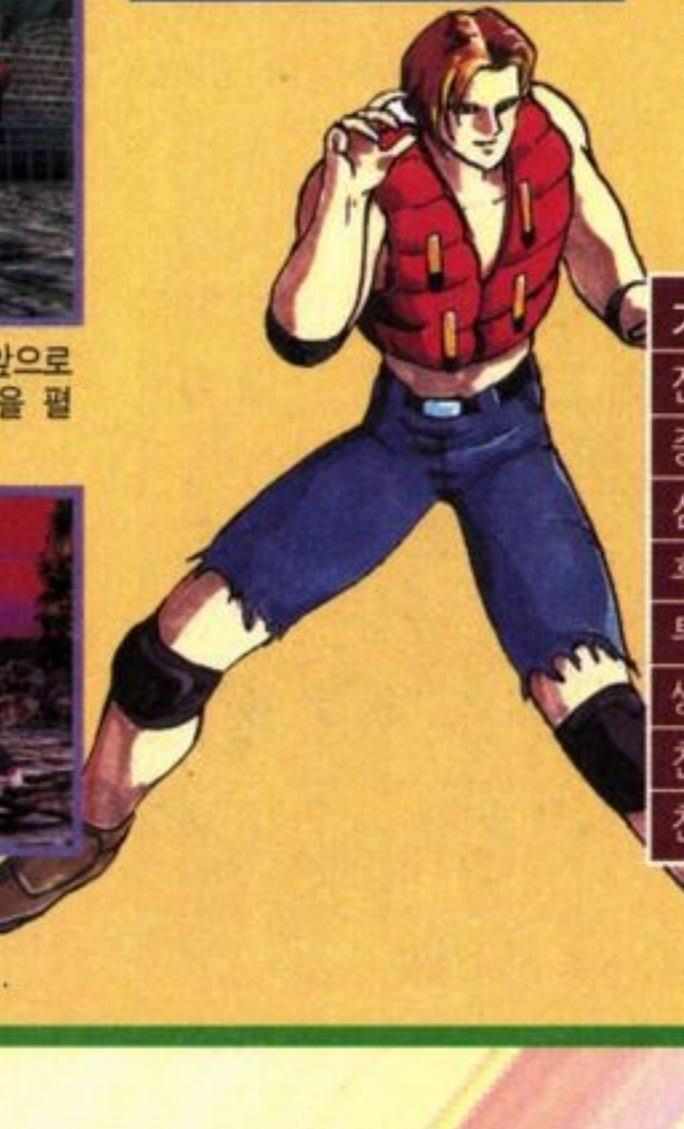
황소격 : 한쪽 중심으로 등을 보이면서 몸을 회전시켜 상대에게 무엇을 주려는 듯이 펀치로 공격하는 기술

연재악수 : 갑자기 앞으로 나가면서 펀치로 연속공격하는 기술

앙신답퇴 : 벌렁 뒤로 쓰러지면서 상대를 발로 차버리는 기술. 취권의 속임수를 잘 이용한 기술이다

주무쌍전각 : 하늘을 향해 춤추듯이 굴러 그 힘으로 상대에게 발차기를 하는 기술이다

전신쌍충장 : 몸을 잔뜩 움추렸다가 발을 앞으로 내밀며 양손을 뻗어 공격하는 기술

선풍소퇴 : 주저 앉으면서 몸을 꼬아 생기는 몸의 반동력을 이용해 풀을 베듯이 발로 차는 기술

리온 라팔

류 파	당랑권
국 적	프랑스
생 일	1979년 12월 24일생 15세
혈액형	AB형
취 미	나이프 수집
직 업	고교생

타고난 스피드와 범위가 긴 보통기술을 구사하여 치고 빠지는 전법이 특지인 리온은 사용할 수록 강하다는 것을 실감하게 하는 캐릭터이다.
상대의 공격을 피하면서 반격을 할 수 있다면 최강자의 자리는 그리 멀지않다.

기술명	명령어
전소퇴	↓ K
종도천장	↑ P
섬전공각	↗ K
후소퇴	↓(길게) K + G
투보소수	P + G
쌍이선풍	→ P + G
천인권	↘ PP
천궁퇴	↓↓K

전소퇴 : 리온은 확실히 '발차기'라고 불리는 기술을 가지고 있다. 이것은 리온에게 큰영향을 줄 기술이다

종도천장 : 중거리에서 갑자기 앞으로 점프하면서 화려한 손내밀기 공격을 펼친다

섬전공각 : 공중에서의 발공격. 이번에는 이 '↗ K'라는 명령이 많이 쓰일 것 같은 예감이...

후소퇴 : 후방으로의 소퇴. 즉 하단발차기. 상대의 뒷쪽으로 향해 공격하는 속임수 기술이라고 생각

투보소수 : 리온이 사용하는 당랑권의 특징은 손을 낫과 같이 구부려 하단으로 내려치는 것

쌍이선풍 : 이것도 사마귀와 같은 자세에서 양손으로 상대를 향해 찌르는 것같은 느낌으로 공격하는 기술이다

아키라

류 파	팔극권
국 적	일본
생 일	1968년 9월 23일생 26세
혈액형	O형
취 미	쿵후
직 업	쿵후도장 사범

일격필살을 주체로 하는 팔극을 바탕으로 한 권법을 사용하는 주인공. 이번의 〔버철화이터2〕에서는 반격기술이라는 개념이 도입됐기 때문에 싸우는 형태에 많은 변화가 생기리라고 본다. 우선은 기본기를 착실하게 익히도록 하자.

연환퇴 : 한쪽 발을 차올리며 뛰어올리는 동시에 반대편 발로 차올려 연속으로 공격하는 기술

이문정주 : 상대편의 기술 안쪽으로 파고들어 팔꿈치로 공격하는 기술

맹호경파산 : 달려 들어가며 주먹을 한쪽손으로 상대를 가격하는 기술

심의파 : 상대의 팔을 끌어당겨 머리와 어깨를 사용하여 몸으로 공격하는 기술

양포 :달려들어가며 어퍼 컷처럼 주먹을 올려치는 기술. 시각, 청각, 그리고 몸으로 호쾌함을 맛볼 수 있다

대류붕수 : 상대의 팔을 잡아끄러 안쪽으로 파고들어가 팔전부를 휘두르는 힘을 이용하여 상대를 쳐 날려버리는 기술

기술명	명령어
추가된 기술(일부)	
양 포	↘↘P
대류붕수	근거리에서←×→P + K
개 고	근거리에서→P + G
외문정주	G← + P
기존의 기술(일부)	
연환퇴	→→KK
이문정주	→→P
맹호경파산	↓(길게) → + P
심의파	근거리에서 ↙→ + P

카게

류 파	엽은류유술
국 적	일본
생 일	1971년 6월 6일생 23세
혈액형	B형
취 미	마작
직 업	닌자

링아웃을 노리는 고난이도 기술이 모인 카게는 익숙하게 사용할 때까지 많은 시련을 견뎌내야 할지도. 다른 캐릭터와 같이 중간~먼거리에서의 공격기술이늘어났으므로 상대를 혼란시킬 수 있는 전법에 의해 사용의 폭이 더 넓어졌다.

물레방아차기 : 한마디로 '섬머솔트 킥' 이지만 명령어가 달라졌다. 사용할 때 주의하도록

고연낙 : 상대에게 뒤쪽으로 달려든 후에 공중으로 던져버리는 기술.

영 하 : 적에게 대쉬로 달려들어 달리를 걸어 던지는 기술.

도 하 : 전작에서는 숨겨져 있던 기술. 이번에는 필살기안내에 등장한다

리섬도 : 오른쪽, 왼쪽 양쪽방향으로 연속해서 수도를 사용하는 기술

미끄러지기 : 낮은자세로 상대의 다리부분을 공격한다

기술명	명 령 어
추가된 기술(일부)	
리섬도	←→P + K
미끄러지기	←↙↓ + K
환엽	←K + G
엽아용	→→K + G
기존의 기술(일부)	
물레방아차기	↖K + G
고연낙	근거리에서 ← P
영하	근거리에서 ←→ P
도하	근거리에서P + K + G

재키 브라이언트

스피닝 백 너클 : 전작에서 재키만 사용할 수 있었던 손등치기

류 파	절권도
국 적	미국
생 일	1970년 6월 28일생 24세
혈액형	A형
취 미	트레이닝
직 업	인디카레이서

다이나믹한 발기술과 풍부한 컴비네이션으로 상대를 제압하는 재키. 전작의 강력한 기술이었던 '대쉬해머 킥'이 약해졌고 중간거리에서의 공방은 더욱 충실하게 되었다.

서머솔트 킥 : 한번의 공격으로 역전이 가능한 카운터 요소를 지니면서 상대편이 방어해도 반격받지 않는 강력한 기술이다

엘보스핀 킥 : 팔꿈치로 친다음 예리한 돌려차기를 쓰는 연속기술. 사라의 더블 죠인트 버트와 비슷하다

스매쉬 훅 : 예리한 훅 공격. ↘ 입력이지만 어퍼컷은 아닌 것같다. 다양한 공격을 구사할 때 필요한 기술같다

기술명	명령어
추가된 기술(일부)	
스매쉬 훅	↘P
사이드 훅 킥	←K
비트 너클	P + K
라이트닝 킥	↓P + KK × 4
기존의 기술(일부)	
스피닝 백 너클	←P
엘보 스핀 킥	→PK
스피닝 암 킥	←PK
서머 솔트 킥	↖K

스피닝 암 킥 : '스피닝 백 너클'다음에 스피닝 킥으로 이어지는 컴비네이션 기술

사이드 훅 킥 :← P의 스피닝 백 너클과 같은 ← K의 사이드 훅 킥. 대채로운 발기술이 기대된다

사라 브라이언트

더블 조인트 퍼트 : 사라의 강력함을 결정지어 주는 것같은 컴비네이션 기술. 팔꿈치로 친 다음 무릎차기로 이어진다

류 파	절권도
국 적	미국
생 일	1973년 7월 4일생 21세
혈액형	AB형
취 미	스카이 다이빙
직 업	대학생

화려한 발기술과 정확한 컴비네이션으로 상대를 매트에 때려눕히는 사라. 이번에는 중간~원거리에서 기습공격 기술도 증가하여 더욱 빈틈이 줄어들었다.

인기는 강함과 비례하는 것인가?

넥 브리커 드롭 : 상대의 목에 팔을 걸고 쓰러뜨리는 던지기 기술. 명령어가 앞 → 앞→ 펀치이므로 조금 떨어진 거리에서도 가능하다

일루전 킥 : 두번 연속으로 사이드 킥을 사용하는 기술. K를 3번 누르면 3연발도 가능하지만 쓰고난 다음 빈틈이 대단히 크다

더블 킥 : 일순간에 발차기를 연속하여 공격한다. 발을 꺾는 것 같은 느낌이 대단히 좋다

기술명	명령어
신 기술	
더블 킥	←K
토네이드 킥	↗K + G
라운드 킥	↑K
스피닝 킥	K + G
기존의 기술	
더블 조인트 퍼트	→P + K
일루전 킥	↘(길게) KK
콤보 라이징 니	PPPK
넥 브리커 드롭	(근거리에서)→→ P

콤보 라이징 니 : 서서펀치 3번(전진하면서)↓K 라이징 니(높이뜨는 무릎차기)로 이어지는 화려한 기술

토네이드 킥 : 공중으로 잠시 뜬 다음 돌려차기로 공격한다. 위력이 강하고 상대를 다운시키는 기술이다. 명령어가 좀 어렵다

라우첸

류　파	호연권
국　적	중국
생　일	1940년 10월21일생 54세
혈액형	B형
취　미	한시
직　업	요리사

한번이라도 상대를 공격하여 공중으로 띄우면 링아웃까지도 가능한 사상장, 사하장의 컴비네이션은 약해졌다. 펀치에 의한 돌진력과 재빠르게 상단, 하단을 나누는 공격이 가히 위협적이다.

선풍아 : 파이와 라오 부녀의 기본이라고 할 수 있는 서서 돌려차기. 기술이 나올 때까지 시간이 걸리지만 맞으면 손상이 크다

전신파인장 : 상대의 인후부를 잡아 공중으로 높이 뛰어 상대를 땅바닥에 내동댕이 치는 거친 기술

연환전신각 : 펀치 3연타'선풍아'를 연속으로 사용하는 컴비네이션기술. 파이에게도 같은 기술이 있다

기술명	명령어
추가된 기술(일부)	
등공호천각	↗K
공호각	↗K + G
지소퇴	→↓K
순보충장	↘↘P
기존의 기술(일부)	
선풍아	K + G
전신파인장	근거리에 ←→P
연환전신각	PPPK
호각배전	↖K

호각배전 : 제자리에서 뒤로 회전을 하며 걷어차는 지상판 서머솔트 킥?

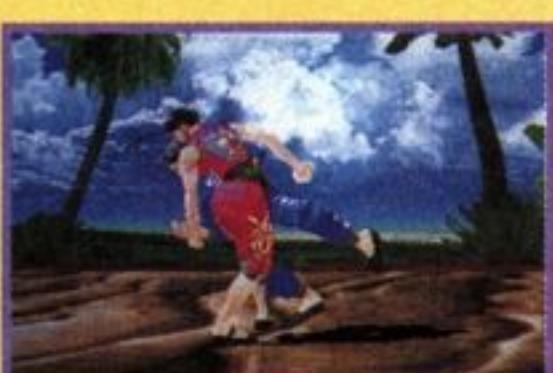
등공호천각 : 라우에게는 이번에 몇가지 새로운 발기술이 추가되었다. 다소나마 입체적으로 격투를 벌일 수 있게 된 것이다

공호각 : 점프하여 상대의 머리부근을 강타한다. 이것은 명확하게 파이와 다른 기술이라 할 수 있다

파이 첸

류　파	연청권
국　적	홍콩
생　일	1975년 5월17일생 19세
혈액형	O형
취　미	무용
직　업	액션스타

중단공격의 레파토리가 그리 많지 않았기 때문에 (1)에서는 꽤 고도의 테크닉을 필요로 하는 캐릭터로서 사용되어왔던 파이. 이번 (2)에서는 그 약점을 어느정도 보안하였다. 펀치로 돌진하는 기술의 공격도 강화되었다.

선풍아 : 몸을 크게 비틀어 그 방동력을 이용해 높은 위치를 차는 기술

연선배류 : 상대의 상단펀치를 잡아서 발을 걸어 넘어뜨리는 기술

연환전신각 : 상대를 연속해 펀치로 공격하고 간발의 차이로 선풍아로 공격하는 기술. 스피드를 살린 연속공격

기술명	명령어
추가된 기술(일부)	
천충권	↘P
연진선풍각	←K + G
고단각	→→K
비연열각	↗K K
기존의 기술(일부)	
선풍아	K + G
연선배류적의	상단공격에 대해서 ←P
연환전신각	P P P K
천지두락	근거리에서 ↓→P

천지두락 : 상대의 목에 손을 걸어 지면으로 당겨 내동댕이치는 기술. 꽤 강한 위력을 지니고 있어 상대를 던져 날려버린다

천충권 : 다리를 내밀며 검으로 상대를 찌르는 듯이 주먹으로 가격하는 기술. 검법을 연상케하는 자세가 특징이다

연진선풍각 : 몸 전체의 회전을 잘 이용해 긴다리로 공격하는 기술. 이 기술도 파이의 회전기술중 하나

울프 호크 필드

류 파	프로레스링
국 적	캐나다
생 일	1966년 2월 8일생 28세
혈액형	O형
취 미	가라오케
직 업	레슬러

전작에서는 어퍼 컷이나 던지기 기술을 이용한 접근전과 숄더 어택 등의 원거리공격의 2가지를 주로 이용하여 싸웠던 울프. 이번에는 점프계열의 기습기술이 늘어나 싸우는 법도 새로운 변화를 가지게 됐다

바디슬램 : 기술을 거는 동작은 전작과 변함이 없다. 역시 접근전에서 노리는 것이 유효하다

엑스 랠리어트 : 달릴 때의 얼굴이 변하는 것을 제외하고는 전작과 같다. 이번에는 상대가 피해도 반격을 걱정안해도 된다

더블 암 스플렉스 : 상대가 앉아있는 상태가 아니면 사용할 수 없는 어려운 기술이다. 던질 때의 동작도 전작과 같다

기술명	명 령 어
추가된 기술(일부)	
바디 블로우	→ P
넥 커트킥	K + G
드롭킥	↗ K
플라잉 닐 킥	→→ K + G
기존의 기술	
바디 슬램	(근거리에서) → P
엑스 랠리엇	→→ P
더블암 스플렉스	(근거리에서) ↙ P+K+G
숄더 어택	←→ P

숄더 어택 : 랠리엇와 같이 깅력하게 돌진한 후에 강대를 날려 버린다

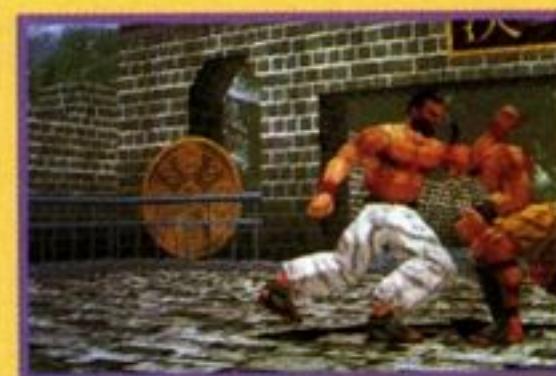
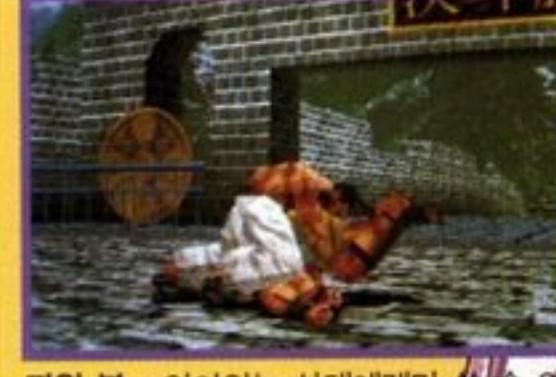
바디 블로우 : 이번에 추가된 새로운 기술중의 하나로서 중단공격이 가능하다.

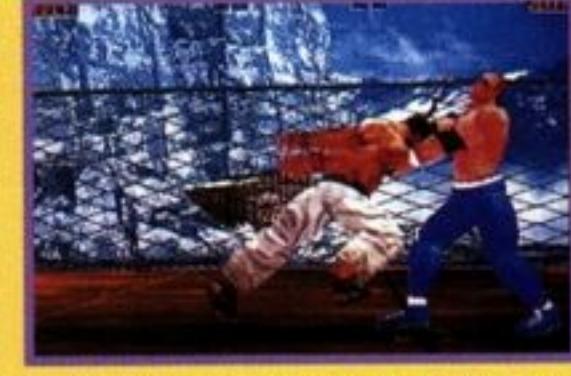
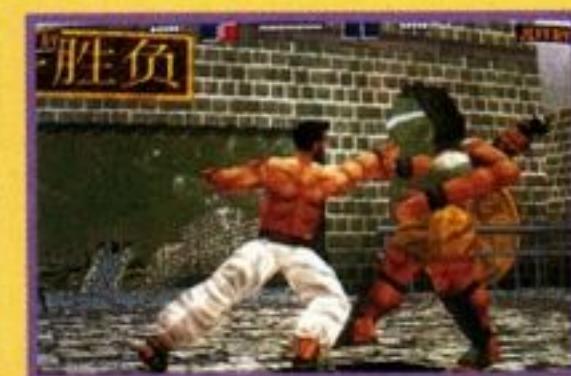
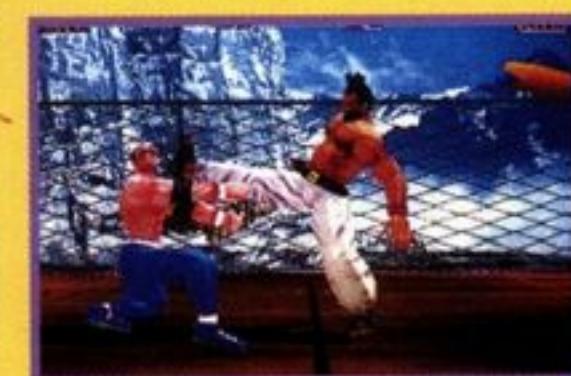
넥 커트 킥: 앞에서 점프하여 발로 상대의 목을 차는 화려한 레스링기술

제프리 맥 와일드

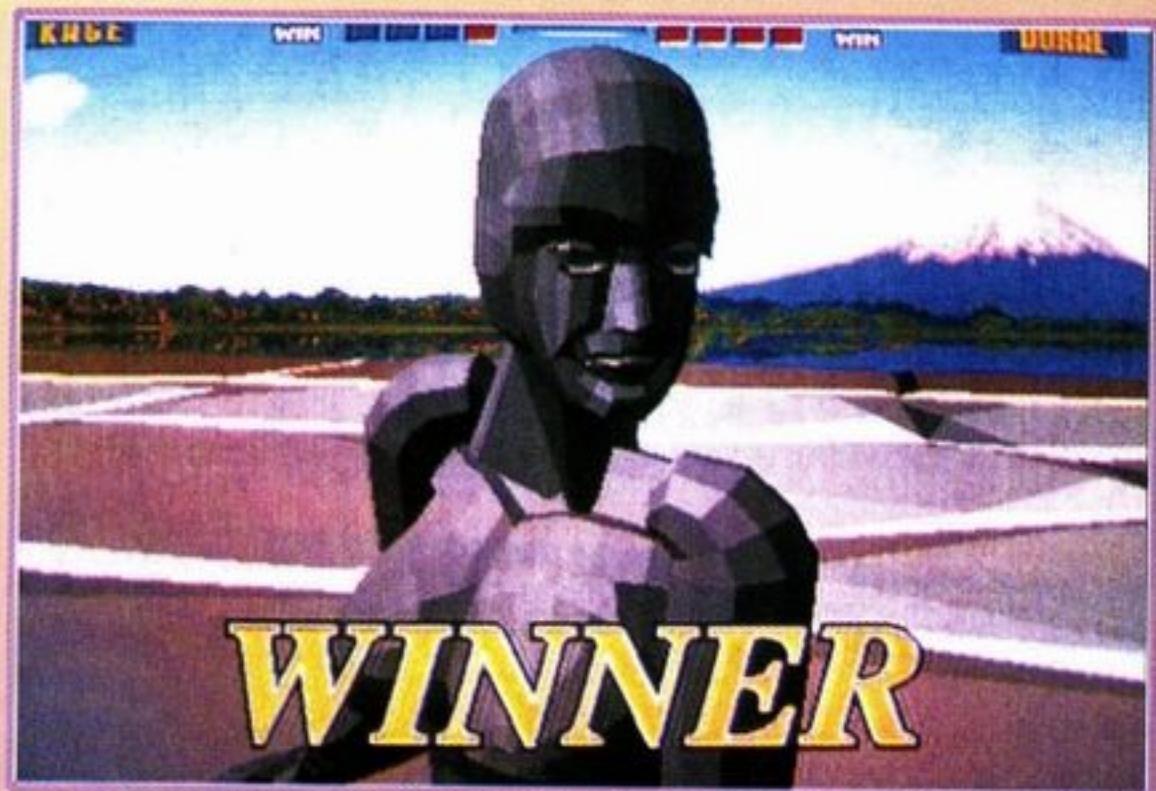
류 파	판크라치온
국 적	오스트레일리아
생 일	1957년 2월30일생 37세
혈액형	A형
취 미	레게음악
직 업	어부

돌진형의 공격기술이 증가했고 보다 흉폭(?)하게 변했다. 파괴력 뛰어난 '스플래쉬 마운틴'도 건재하므로 상대의 빈틈을 이용하여 던지기 기술을 사용하자

파워 슬램 : 울프의 바디 슬램과 비슷한 유형의 공격기술.

엘보 어퍼 : 적 바로 앞에서 기술을 사용한다기 보다 중간거리에서 달려 들며 공격하는 것같은 느낌이 드는 기술

파워 봄 : 앉아있는 상대에게만 쓸 수 있는 던지기. 소문에는 스플래쉬 마운틴보다 더 멋지다고 하는데..

기술명	명 령 어
추가된 기술(일부)	
해드 어택	→ P + K
헬 스탭	↓P + K
격투 킥	→→ K
히프 어택	P + K + G
기존의 기술	
파워 슬램	(근거리에서) → P
엘보 어퍼	→→ PP
파워 봄	(근거리에서) ↘ P+K+G
토우 킥 해머	↓KP

토우 킥 해머 : K의 토우 킥에서 주먹을 쳐내리는 듯이 변했다. 속임수 기술로서 다소 진보했음

헤드 어택 : 한마디로 박치기. 크게 뒤로 물러섰다가 이마를 상대에게 부따친다

헬 스탭 : 밑에서 부터 휘둘러 적의 얼굴근처를 치는 다운기술. 상단방어로 막을 수 있다

버철화이터 듀랄조종법 공개!

'듀랄의 선택이 가능하다!!' 이러한 소문이 몇달전부터 흘러나온적이 있었다. 그러나 일부의 목격자만이 등장했지만 정확하게 대중에게 '이렇게 사용하면 된다!'라고 정확한 사용법조차 등장한 적도 없다.
그러나 이 듀랄을 골라 사용할 수 있다는 것이 입증되었다. 듀랄의 사용법에 대해 소개하도록 하겠다.

듀랄이 사용가능! 그러나 길은 멀고 험하다...

듀랄을 사용하기 위해서는 아래의 5가지 조건이 필요하다.

❶ 먼저 마지막까지 듀랄을 이기고 클리어 한다.
❷ 엔딩이 나오는 도중에 400원을 투입한다.
❸ 엔딩이 끝나자마자 재빠르게 1P버튼을 누른다.
❹ 버튼을 누르면 아무조작도 하지않은 상태에서 시간이 다 지나갈 때까지 기다린다.
❺ 자동적으로 아키라가 선택되고 화면이 바뀌는 순간에 2P버튼을 누르고 대전에 들어간다.

제 1조건은 처음에 어떤 캐릭터에 관계없이 마지막까지 가야한다. 마지막에서 정확하지는 않지만 듀랄을 꼭 이겨야한다.(아직까지 이겨야 하는지, 안해도 되는지에 대한 조건이 알려져 있지 않다)

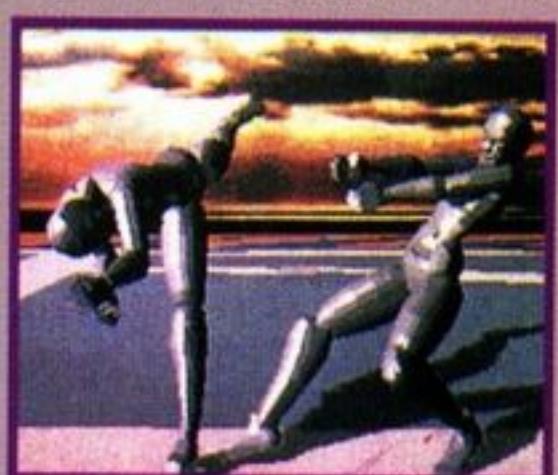
제 2조건은 엔딩도중에 빠르게 동전을 투입한다. 정확한 것은 아니지만 현재 제시된 조건은 이렇게 되어있으니 400원을 투입하도록 한다.

제 3조건은 엔딩이 끝난 다음 재빠르게 1P스타트 버튼을 연타할 것. 타이틀 화면이 나오지 않을 정도로 빠르게 이어야한다.

제 4, 5조건은 3까지의 조건에서 플레이하기 시작했다면 캐릭터 선택화면에서 20초이상 기다릴 것. 오른쪽 위에 표시된 타이머가 0이 되고 아키라의 얼굴이 '씩'하고 움직임과 동시에 화면이 바뀌는 순간, 아주 잠시동안에 화면이 일순산 검게되고 화면상에 노이즈가 날 때에 2P버튼을 누른다.

제 2조건에서 400원을 투입했다면 당연히 대전이 성립될 것이다. 마지막의 제 5조건이 완벽하게 성립됐다면 알려진 정보에는 'HERE COME NEW CHALLENGER'라는 문자가 표시되지 않고 1P에는 아키라, 2P가 듀랄이 되어 있으면 성공이라고 알려져있지만 같은 방식으로 실험한 결과, 반드시 'HERE COME NEW CHALLENGER'가 나오지 않고 셀렉트화면에 듀랄이 뜨지 않아도 5가지의 조건에 만족시킨 다음 2P로 아키라를 선택했을 때 듀랄이 등장했다.

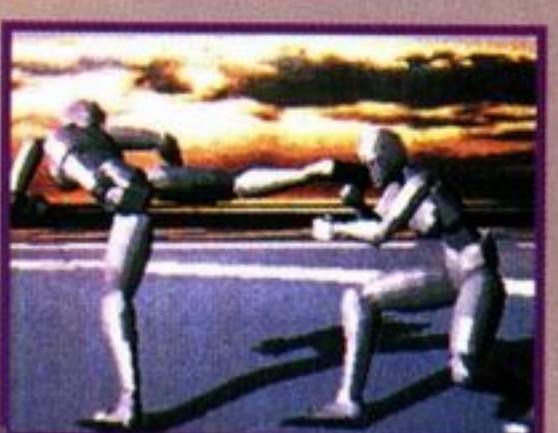
일어서서 공격도 가능

상상할 수 없었던 듀랄과 듀랄의 대결

듀랄의 기술에 관해서

듀랄의 기본기

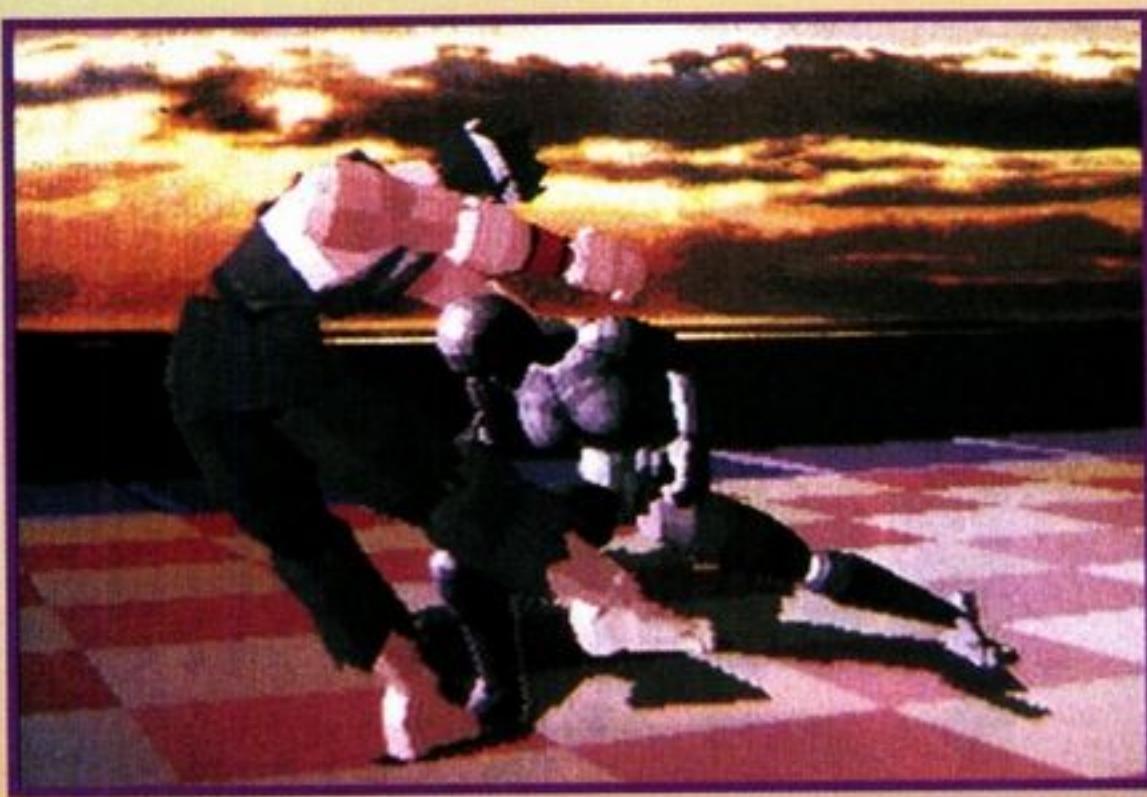
기본기술은 다른 캐릭터와 별차이 없다. 특징이라면 앉아서 P나 K, PP, PPK가 사라와 같이 주먹의 범위가 작아 상대를 때리기 어렵다는 것이다. 반면에 사라, 파이, 카게와 같은 빠른 스피드를 지녔다. ↘ + K의 중단차기는 아키라, 라우와 같이 발이 나간다음에 빈틈이 없으면서, 스피드는 카게의 중단차기와 같아 대단히 강력하다.

재키의 스핀킥도 지니고 있다

그외에 점프 공격에서 긴 점프공격이 강력한 반면에 울프, 제프리의 드롭 킥과 사라의 드래곤 킥에 해당하는 기술을 지니고 있지 않다.

위력과 스피드, 방어면에서 강력한 미들 킥

듀랄의 던지기 기술

듀랄의 던지기 기술은 모든 캐릭터중에서 가장 풍부하다. 게재된 기술표를 보면 알 수 있겠지만 아키라의 '심의파', '요자천림'을 시작해 울프의

© 1994 SEGA

아키라를 '심의파'로 잡아던지는 듀랄. 아키라의 기분은?

CPU와 싸울 때 보기 힘들었던 '자이언트 스윙'

'블렌 버스터', 그리고 CPU가 조종하는 듀랄이 절대로 사용하지 않았던 '자이언트 스윙'을 가지고 있으며 '바디 프레스'도 사용할 수 있다.

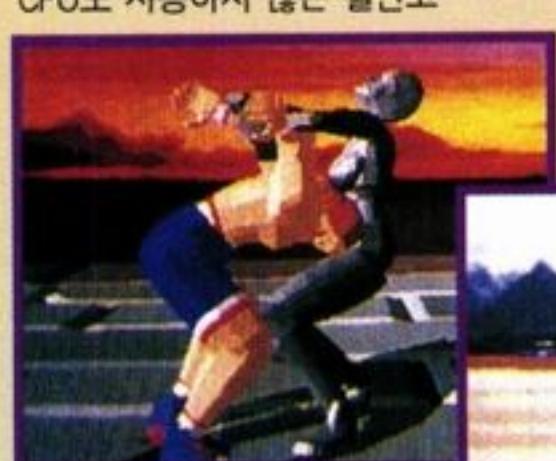
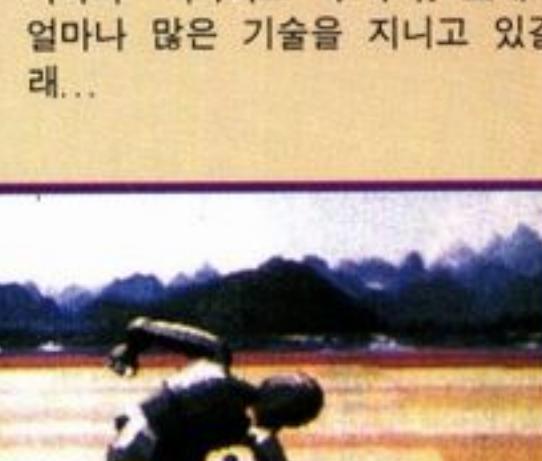
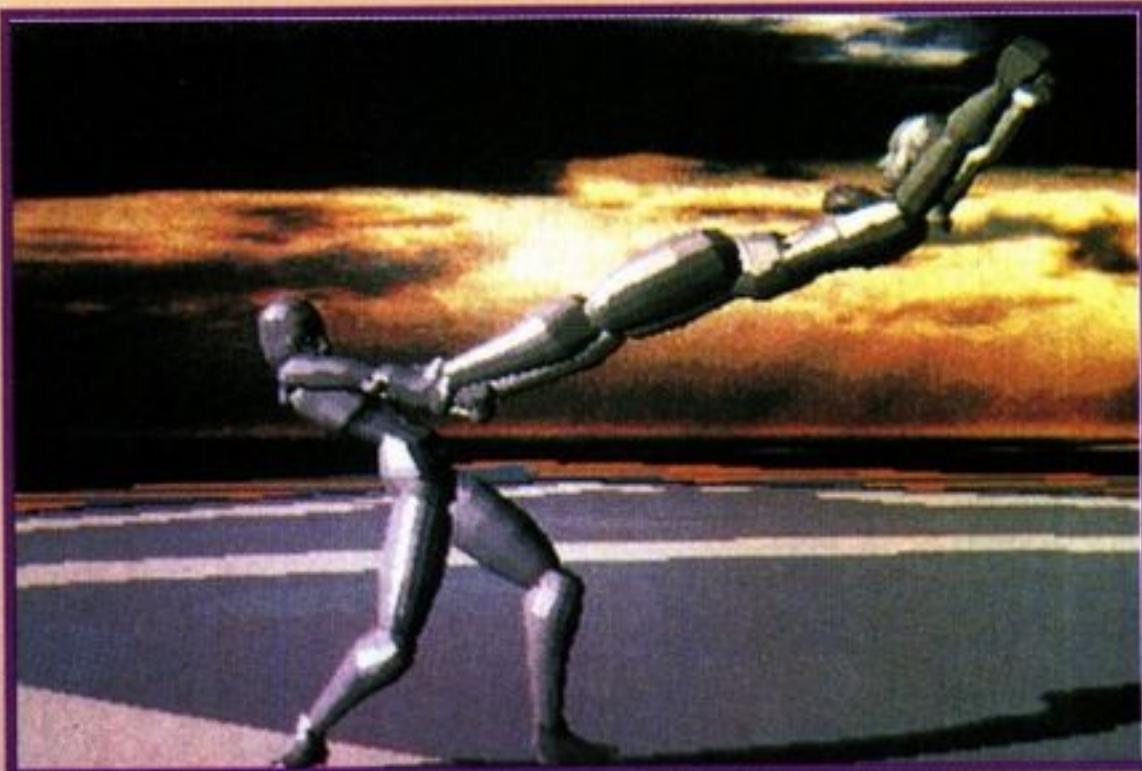
이외에 제프리의 '리프트 업 드로우'나 라우의 '유차선전(柳車旋轉)', 카게의 '영하(影霞)' 등이 있다. 앉아있다가 던지는 기술도 많이 있으며 기술표와 같이 '아이언 크로우'에서 부터 아키라의 맹호경파산과 비슷한 '머신건 니'까지 준비되어 있다.

듀랄의 특수기술

특수기술로는 사라의 '잭나이프 킥'이나 아키라의 '철산고' 등의 각캐릭터 마다의 강력한 기술이 집약되어 있다. 아키라와 파이의 누워있는 상대를 향한 하단공격도 가능. 또한 마지막에 어떤 기술로 상대방을 쓰러뜨리냐에 따라서 승리화면의 포즈도 기술을 갖고 있던 캐릭터의 포즈로

아키라의 필살기 중의 하나인 '요자천림'도 재현이 가능!

CPU도 사용하지 않는 철산고

사라의 '잭나이프 킥'까지! 도대체 얼마나 많은 기술을 지니고 있길래...

앉아있다가 던지기도 가능

다운된 상대를 향한 공격도 가능

듀랄의 기술일람표

특 수 기 술	
엘보 퍼트	→ P
더블죠인트 퍼트	→ P K
니 킥	→ K
엘보 햄머	→×← P
잭나이프 킥	↘ K
토우 킥	↓ K
스핀 킥	K + G
액스 랠리엇	→→ P
회전 하단 돌려차기	←↙↓↘→ K
후방회전 하단 돌려차기	→↘↓↙← K
앞구르기	←↙↓↘→
뒤구르기	→↘↓↙←
나뭇잎 겹치기	PK
열장각	PPK
산탄 뒷꿈치차기	PPPK
돌려차기	앉아있는 상태에서 K + G
뇌용비상각	→→ P + K + G
연환퇴	→→ K(K)
철산고	←→→ P K
다운 공격기술	상대가 쓰러져있을 때 입력
뇌음장타	↘ P
비상격	↑ 또는 ↓ (길게입력) P
던지기 기술(서있는 상태)	상대와 가깝게 접근하여 입력
블렌 버스터	P + G(기본기술)
바디 슬램	→ P
자이언트 스윙	←↙↓↘→ P
리프트 업 드로우	←← P
영하	←→ P
유차선전	← P
천지두락	→↓ P
심의파	↙ 한가운데 → + P
요자천림	← ↘ P + K
하단 공격기술	상대가 앉아있을 때 접근하면서
아이언 크로우	↓P
머신건 니	↓(길게) → K
더블 암 스플렉스	↙ P + K + G

네오지오 스테이션

선소프트의 네오지오 참여 제 1탄!!

갤럭시 화이트

집중공략

진 싸울아비 투혼

네오지오 뉴소프트

갤럭시 화이트

장 르 : 대전액션
제작사 : 선소프트
용 량 : 미정
발매일 : 미정

- 선소프트의 첫번째 참여작품. 개성적인 캐릭터들의 은하대결투가 펼쳐지는 이 게임의 캐릭터와 필살기를 소개한다.

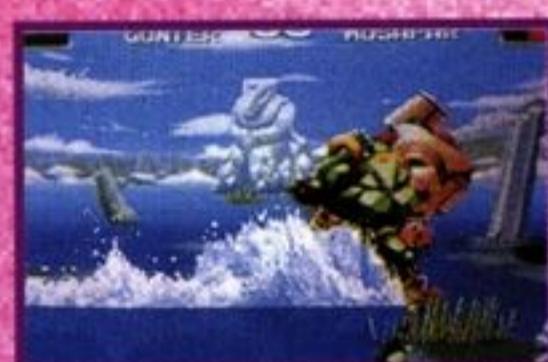
스토리

태고의 문서에 의하면 1000년에 1번 신이 나타난다고 하는 전설이 은하계각지에 점재한다고 한다.

우주력XX년, 은하계의 데니아스 항성계가 그 1000년째를 맞이했다. 전설에 의해서 신을 기다리던 사람들을 방문한 것은 신이 아닌 암흑을 지배하는 악마였다. 그 이름은 '펠덴 크라이스'. 자신을 번영도 쇠퇴도 하지않는 영원히 완전한 [하나의 종류]라는 존재였다. 그의 거대한 힘은 세계를 뒤덮었고, 혼란과 절망에 의한 붕괴를 일순간에 일으켜 누구도 그 힘을 멈추게 할 수 없었다. 사람들은 이 사실을 그대로 받아들일 수 밖에 없었다...

무대설정

인류가 우주로 진출하고, 장거리 혹성간 항행이 가능하게 되어 수많은 이성인과의 교류가 가능하게 되었다. 그리고 이 8개의 혹성으로 이루어진 항성계가 이 게임의 무대가 된다.

적에게 승리했을때의 데모화면

수면이 아름답다. 싸우고 있는것은 균타와 무사파이다

캐릭터 소개

캐릭터 7인을 소개하도록 하겠다. 개개인 모두 각각의 스토리를 가지고 있고 전체적 스토리와 합쳐지게 된다. 각 캐릭터들은 그들 출신혹성의 특성을 가지고 있는 캐릭터이다.

카즈마 ▶▶▶▶▶▶▶▶

죽은 아버지를 초월하기 위해서 수행을 계속하고 있는 무술가. 강자를 원하는 롤프와 함께 별들을 돌아다닌다.

남 25세
180cm
81kg

인법 그림자비추기
↓↘→ + 버튼
원념을 모아서 허상을 만들어낸후 기와 함께 날려 보낸다.

하풍구풍검
→↓↘ + 버튼
손에 쥐고있는 칼로 공중높이 베어 올린다.

무공살풍진
↓↙← + 버튼
양손에 칼을 쥐고 회전하면서 돌진한다

© 1994 SUNSOFT

롤프 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

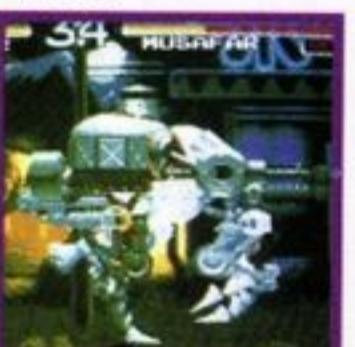
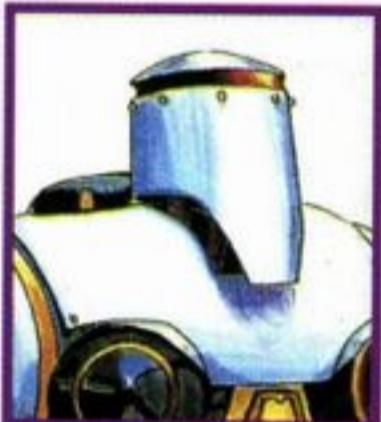
애기(愛機) 실버호를 타고 별사이를 돌아다니는 모험가. 부스터 팩을 내장하여 강력한 싸움을 벌인다.

남 25세
180.5cm
87kg

플라넷 브레이커
→↓↘ + 버튼
팔쪽에 부착된 부스터를 이용하여 어퍼컷을 날린다. 상승중에는 무적

롤프숏
↓↘→ + 버튼
부스터의 역출력으로 적을 겨냥하여 맞추는 기술

무사파 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

군사제국 파킬에서 보내온 격투 로보. 전투데이터를 모으기 위해서 강자들을 찾아 다닌다. 신형 격투로보트 병사의 시작형.

220cm
560kg

무사파 펀치
→↘↓↙← + 버튼
적을 향하여 대쉬, 접근시에 암 펀치로 공격한다

무사파 킥
↓모은 후 ↑ + 버튼
순간적으로 올려차기를 하여 근거리의 적을 차버린다

아르반 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

멸망한 혹성 로자리스의 왕자. 마술에 의한 가지가지 마법공격을 특기로 한다.

남 93세(12세)
153cm
46kg

아르 블래스트
↓↘→ + 버튼
정전기를 사용하여 일시에 방출한다.

아르 슬래거
ABC동시에 누른다
당수와 같은 요령으로 강철 수도를 사용한다.

쥬리 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

강함과 아름다움을 가지고 있는 여자 해적. 탁월한 스피드와 발기술로 상대방의 빈틈을 놓치지 않는다.

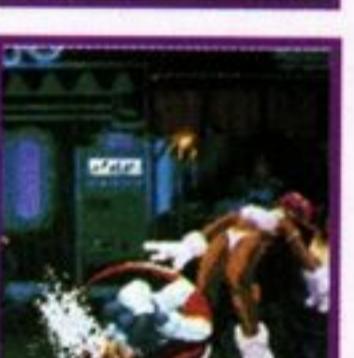
여 23세
165cm
49kg

레이저 스트록
→↓↘ + 버튼
한마디로 날아차기. 돌진계의 기술로 꽤 효과가 있다

롤링 슬라이서
→↓↘ + 버튼
그자리에서 발차기를 연타하는 기술. 접근전을 위해서 존재하는 기술이다

루미 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

유명해지고 싶어서 가출해 여행을 떠난다. 기묘한 동작으로 상대를 제압.

여 8세(16세)
160cm
52kg

라빗 블로우
↓↘→ + 버튼
평범한 펀치같지만 연속으로 입력하면 연속으로 들어간다

롤링 크래쉬
← 모은 후 → + 버튼
회전하여 적과 충돌하는 기술

균타 브루스 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

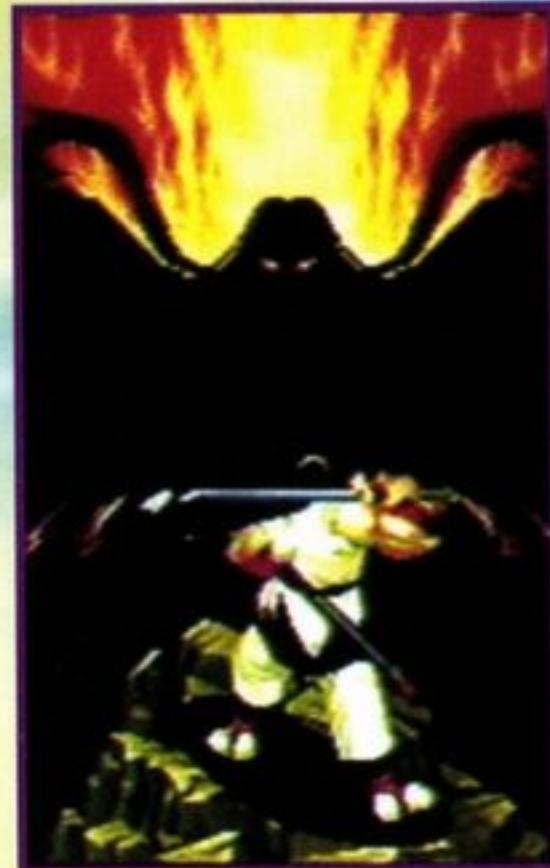
부족의 전사. 점술사의 예언에 의한 거대한 적으로 부터 부족을 지키기 위해서 사투의 여행을 떠난다.

남 연령불명
240cm
238kg

부르봄버
→↘↓ + 버튼
균타 브루스의 날리기 도구

브루숄더
← 모은 후 → + 버튼
단단한 어깨로 돌진하여 상대를 쓰러뜨린다

진 싸울아비 투혼

장 르 : 대전액션 **제작사** : SNK **용 량** : 202M

드디어 등장한 '진 싸울아비 투혼'. 전작의 캐릭터 12인과 새로운 캐릭터 4인의 박력있는 전투를 즐길 수 있게 되었다. 이번호에서는 새로운 요소가 가득히 추가된 진 싸울아비 투혼에 관한 기술을 함께 알아보도록 하겠다.

맞받아치기

패왕자가 지거의 공격을 받아내고 있다

상대에게서 공격을 당하는 순간, 절묘한 타이밍으로 방어를 하게 되면 상대의 공격을 맞받아칠 수 있다. 그 순간에 공격을 한 상대는 무방비 상태가 되며 강력한 공격을 행할 수 있다. 모습은 멋있지만 그만큼 타이밍을 맞추기도 어렵다.

엎드리기

엎드리기 동작은 대체로 점프공격도 피할 수 있다

레버를 ↓로 2회입력하면 지면으로 엎드리게 되며 상단으로의 공격기술이나 장풍계

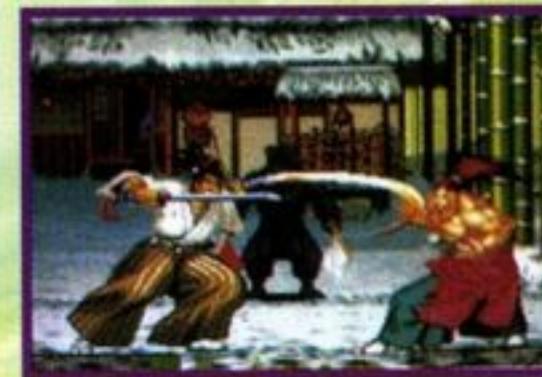
열의 기술을 피할 수 있다.

앞,뒤 구르기

점프 공격과 장풍계열의 기술을 피할 때에 사용하는 것이 좋다

이 기술은 전방, 또는 후방으로 구르며 적의 기술을 피하는 것으로 방법은↘ 또는 ↙방향으로 레버를 2회입력하면 된다. 단, 구르기가 끝난 뒤에 곧바로 방어자세로 들어갈 수 없다는 것이 큰 단점이다.

진검잡아 던지기

이 기술은 전작의 기술을 더욱 향상시킨 것으로 맨손의 상태에서 적이 공격해올 때에 레버만←↙↓↘→(상대편이 우측일 경우)으로 입력한다. 그러면 입력이 끝남과 동시에 적의 공격을 받는다면 검을 잡고 던질 수 있게 된다.

이 직후에 던져버리면 된다

분노 게이지

갈포드는 분노한 순간에 번개를 발한다

이 시스템을 단지 전작과 똑같다고 생각하면 그것은 큰 착각이다. 진 싸울아비 투혼에서는 분노 게이지가 가득차면 각 캐릭터마다 분노에 찬 말을 한마디씩 내뱉고 분노한 자신을 어필하게 된다. 이것만으로도 전작에서 상당히 달라졌다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

도발

이 게임에서 도발은 전작과 큰차이가 없다. 단지 다른점은 도발이 2종류라는 것인데 특별한 효과는 없다. A+C, B+D로 2종류의 도발이 가능하다.

우쿄가 시를 읊고 있는 사이에 음식을 먹고있는 쥬베이

검 부수기 기술

이 기술은 흡사 전작의 검 부러뜨리기라고 생각할 수 있지만, 이 검 부수기 기술은 전작과 완전히 다르다. 전작에서는 강베기 버튼으로 열번을 적의 병기와 맞부딪치면 적과 우리측의 검마저도 부러지기 때문에 완전한 맨손 격투를 벌일 수 있었으나 진 싸울아비 투혼에서는 일정시간 동안 상대방의 무기를 파괴한다. 파괴되어버린 무기는 일정시간이 지나며 비각이 던져주는 그동안 맨손으로 상대의 공격을 대처해야 한다.

각 캐릭터마다 그 사용방법

© 1994 SNK

은 다르니 각자 찾아서 사용해 보도록 하자. 이번호에는 패왕자와 갈포드, 그리고 나코루루의 커맨드만을 공개하겠다.

패왕자 :→↘↓↙←→ + A

갈포드 :→↘↓↙←→ + A

나코루루:→←↙↓↘→ + A

진 싸울아비 투혼의 서막

이것은 오래전의 이야기이다. 거대한 악을 숭배하는 자를 쓰러뜨린자들의 이야기...

이전, 안브로시아의 숭배자를 쓰러뜨린 그들은 세월이 흘러감에 따라 또다시 새로운 그 무엇인가가 등장하리라는것을 예감할수 있었다.

그것은...

신 캐릭터 필살기 소개

키바카미 겐쥬로

필살기 리스트

동패 광익도 :→↓↘ + 베기

연화참 :↓↙← + 베기

삼연살 :↓↘→ + 베기(연속3회)

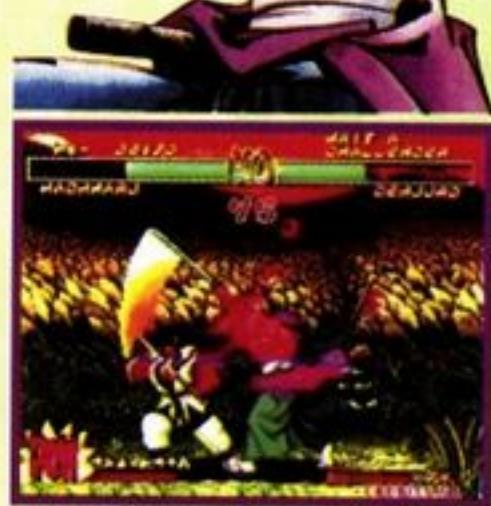
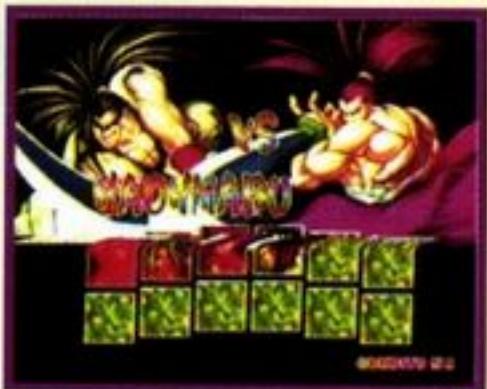
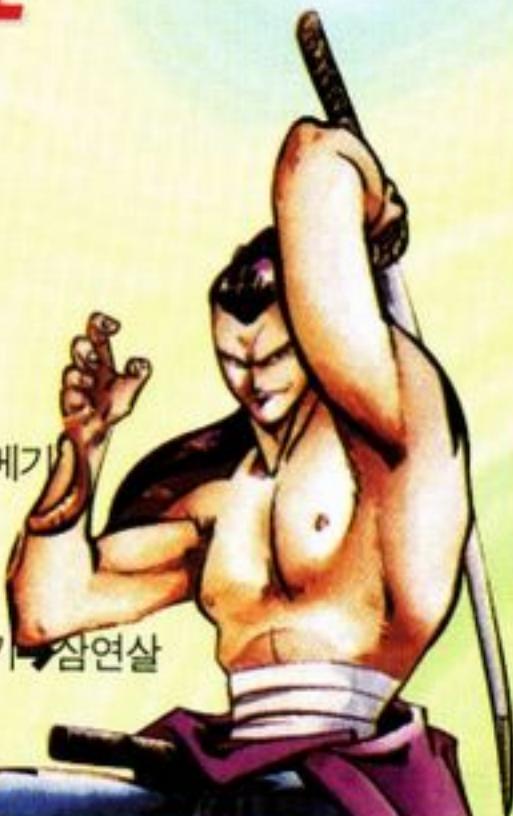
연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔삼연살

점프강버튼 베기➔근거리 강버튼 베기

앉아서 약버튼 차기➔앉아서

중버튼 베기➔삼연살

점프강버튼 베기➔서서 중버튼 차기➔삼연살

겐쥬로의 강버튼 베기. 위력은 상당하다

간다! 삼연살!!

이번에 등장하는 겐쥬로는 상당히 중요한 위치를 차지하고 있다해도 과언이 아니다. 겐쥬로가 주로 사용하는 '삼연살'과 '동패 광익도'는 패왕자의 선풍열참과 고월참에 대응된다. 더우기 겐쥬로의 경우 검에 대한 공격범위가 패왕자보다도 훨씬 길기 때문에 대전시에 유리하다. 단점이라면 강베기를 사용할 때에 빈틈이 지나치게 크다는 것이다.

삼연살은 이름 그대로 3번 연속으로 적을 베어버리는 기술이다. 이때에는 동일 커맨드 입력을 3번연속으로 넣게되어 있기 때문에 중간에 멈춰버리면 삼연살은 사용되지 않는다.

참참

필살기 리스트

삼각뛰기 : 화면의 상단으로 점프했을 때, 점프방향의 역방향으로 레버를 움직인다

부메랑던지기(가로) : ↓↘→ + 베기

부메랑던지기(위) : ↓↙← + 베기

날아서 덮치기 : ↓↘→ +치기

파크파크데오스 : →↘↓↙← + C

무라 파크파크 : →↘↓↙← + D

파크파크 가블 : →↘↓↙← + CD동시에 누름

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔앉아서 강버튼 차기

점프중버튼 차기➔앉아서 강버튼 차기

앉아서 약버튼 차기×2➔앉아서 강버튼 차기

앉아서 중버튼 차기➔앉아서 강버튼 차기

참참은 본능적인 움직임이 두드러지는 캐릭터이다

파크파크가블은 탐탐의 아하우가블과 똑같다

공중에서 공격을 할수있는 참참

탐탐의 누이동생인 참참. 그녀가 이번에 찾고자 하는 것은 전작에서 그녀의 오빠인 탐탐이 되찾아왔던 '파렌켄 스톤'이다. 이번에는 2개씩이나 사라지다니... 우선 참참을 살펴보면 체격이 탐탐보다 작고 움직임이 뛰어나 기본적으로 상대의 기술을 회피하기 쉽고 반격또한 용이하다. 기본기가 착실한 캐릭터이므로 초보자들에게 적합한 캐릭터라고 할 수 있다.

니코틴

필살기 리스트

식신령부.뢰 : ↓↘→ + 베기
식신령부.염 : ↓↘→ +차기
지장라선각 : 점프하강중에 ↙↓↘→ + 차기
박쇄장격 :→↘↓↙← + 베기
심난주부 : ←↓↙ + AB

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔서서 중버튼 차기➔박쇄장격
서서 강버튼 베기➔ 박쇄장격

'식신령부.뢰'는 덩치가 큰 상대에게는 의외로 잘 통한다

하단방어가 필요한 기술이다

"이런 사람이 패왕자의 스승?"이라고 생각하는 사람들이 있을지도 모르겠다. 그러나 체구가 작다고 얕보지 말기를. 작은 체격에 비해서 원거리 공격이 가능하며 상당히 재빠르다. 특기로는 '식신'을 부리는 부적을 사용하는데 이것은 2가지의 종류가 있다. '식신령부.뢰'는 상단으로 공격을 가하는데, 이 경우에는 상대방이 앉아있으면 별 효과가 없다. '식신령부.염'은 하단으로 불의 식신으로 보내는데 기습공격으로 사용하는 것이 좋다. 당해보고 나면 "과연 패왕자의 스승"이라고 느낄 수 있을 것이다.

나인하르트 지거

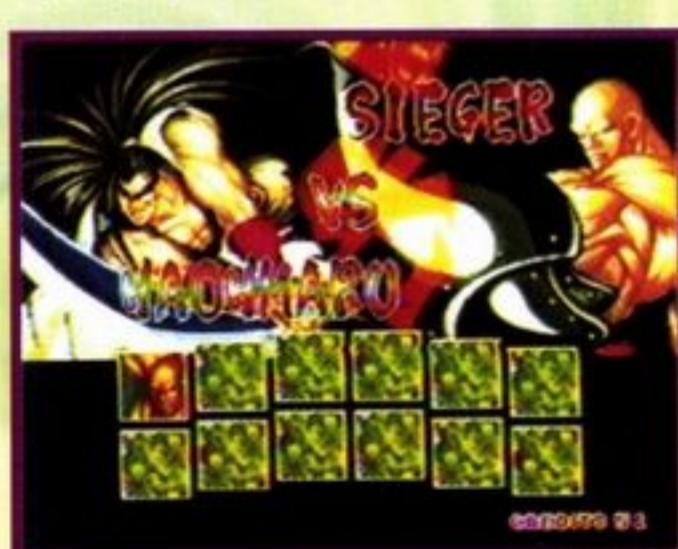
필살기 리스트

브리츠 에가 :→↘↓↙← + 차기
파이어 스톰 :↘ + BC동시에 누른다
발칸 바이넨 :↓↘→ + A
발칸 드류켄 : 발칸 바이넨 출현중에 A버튼 연타
발칸 익스플로즌 : 발칸 드류켄 출현중에 A버튼 연타
볼프 반겐 :→←↙↓↘→ + AB동시에 누른다
티가 칸 :↓↘→ + C
파르케 나겔 : (티가칸이 명중한 다음)↓↘→ + B
엘레펀트 그리트 : (파르케 나겔이 명중한 다음)→↘↓↙← + A

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔근거리 서서 중버튼 베기➔티가 칸 3단기술
점프강버튼 베기➔볼프 반겐
근거리 서서중버튼 차기➔티가 칸 3단기술
점프강버튼 베기➔앉아서 강버튼 차기

지거는 고월참에 약하다

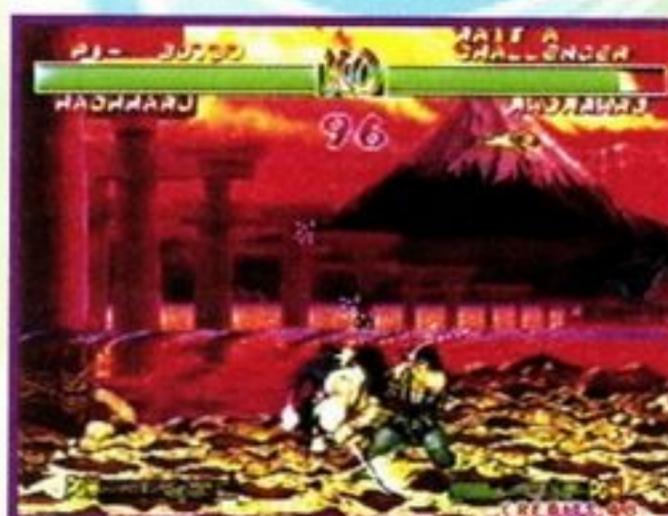
지거의 불컨 바이넨

이 캐릭터가 어찌해서 최강전사가 될 가장 유력한 캐릭터인지 아직도 감이 안 잡히는 독자가 있다면 우선은 지거의 필살기표를 보도록 하자. 지거는 두가지의 연속필살기가 있는데 이 기술들은 그래픽의 화려함을 제외하고서라도 파괴력이 대단하다. 그리고 연속기술을 쉽게 사용할 수 있게 맞춰져 있어 대단히 편하게 사용할 수 있다. 또한 상대방의 장풍계열 기술을 피함과 동시에 적을 공격하는 '볼프 반겐'이라는 기술을 잘 이용하는게 좋다.

패왕자

필살기 리스트

오의 고월참 :→↙↓↘ + 베기
오의 선풍열참 :↓↘→ + 베기
오위 선풍열참 :↓↘→ + 차기
술공격 :↓↘← + A
오의 열진참 :→↓↘ +차기

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔서서 강버튼 베기
근거리 서서 중버튼 베기➔강버튼 고월참
근거리 서서 약버튼 차기➔술공격

고월참은 전작보다 강해졌다

오의 열진참! 공격력이 강하다

전작의 연속공격도 아직은 건재한듯이 보이지만....

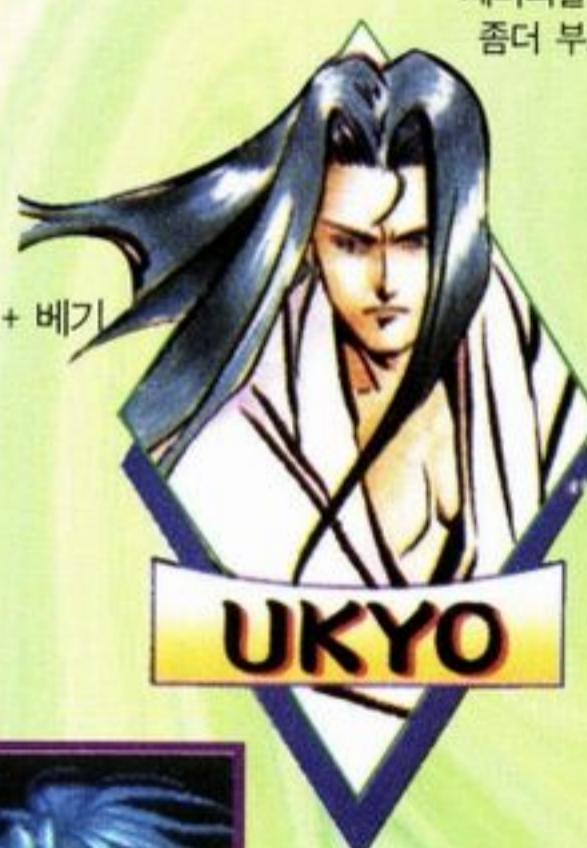
전작에서는 그다지 위력을 발휘하지 못했던 패왕자의 오의 고월참. 그러나 이번에는 전작의 설움을 딛고서 엄청난 위력을 가진 대공기술로 변모하였다. 기술의 영역또한 넓어져서 굳이 공중으로 들어오는 적이 아니라도 얼마든지 사용할수 있다. 또한 강버튼 고월참이 상대를 두번 공격하므로 고월참을 쓸 때 뚫고 올 수 없다. 전작보다 기술의 틈이 많아진 것은 역시 오의 선풍열참. 기술이 나오는 시간이 더욱 오래 걸린다. 그러나 이러한 단점을 보완이라도 하는 듯이 선풍열참후에 곧바로 고월참의 연속기가 가능하게 되었다.

다치바나 우쿄

필살기 리스트

비검(秘劍) 사사메 유끼 :↓↘← + 베기
비검(非劍) 사사메 유끼 :↓↘← + 차기
비검(秘劍) 제비 되돌리기 : 점프중에 ↙↓↘→ + 베기
잔상 남기며 들어가 베기 : ↓↘→ + 차기

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔서서 강버튼 베기➔
약버튼 잔상남기며 들어가 베기
앉아서 약버튼 차기➔서서 강버튼 차기
점프강버튼 베기➔일어서서 제비 되돌리기

제비되돌리기의 그래픽이 좀더 부드럽게 변하였다

크게 2단베기는 여전히 건재

전작에서 이지적인 이미지로 논란(?)까지 있었던 캐릭터 다치바나 우쿄. 그의 큰 칼은 이번에도 변함없는 위력을 지니고 있다. 특히 근거리에서 강버튼 베기를 사용하면 여전히 2단까지 공격가능하다. 화려한 그의 제비되돌리기 기술은 이번에 더욱 발전하여 상대에게 적중한 후에 자세가 흐트러진 상대를 밟고 다시 원 위치로 돌아오게 되어있다. 그리고 따라다니는 여자들의 수도 더 늘어난 것 같고 몸이 약하져 승리한 다음의 포즈가 칼을 바닥에 받치고 병약한 모습을 보인다.

야규 쥬베이

필살기 리스트
팔상발파 : 베기버튼 연타
갈돌수월도 : ↓↘→ + 베기
유생 심안도 : ↓↙⟷ +A
이각나도. 개량 : →↓↘ + 베기
연속기술 리스트
점프강버튼 베기➔서서 강버튼 베기➔이각라도
점프강버튼 베기➔팔상발파
서서 강버튼 베기➔팔상발파

JUBEI

"간다!"라고 말한 후에 뛰어가다가 적이 기술에 걸리지 않으면 멈춰버리는 '이각라도 개량'

싸울아비에 등장하는 캐릭터중에서 유일한 이도류(二刀流)검객. 이번에 그의 기술중에서 눈에 띄게 달라진 것은 기본공격중에서 점프중단공격이다. 그리고 그의 이각라도가 확실하게 달라졌다. 상대방에게 첫번째 공격이 적중되지 않으면 그자리에서 전진을 멈춰버린다. 이것은 이각나도의 헛점을 어느정도 보완하여 능력과 위력이 떨어진 수월도를 대신해 쥬베이의 능력을 보강시키려는것 같다. 이각라도와 수월도를 제외한 쥬베이의 또다른 기술인 팔상발파는 기술이 나오기까지의 시간이 너무 오래 걸린다는 치명적인 단점이 생기고 말았다.
사용하지 않는 편이 좋을지도.

나코루루

필살기 리스트
삼각뛰기 : 화면의 끝으로 점프한후에 역방향으로 레버를 조작한다
카무이림세 : ↓↙← + 베기
안느 무츠베 : ←↙↓ + 베기
아므베 야트로 : →↘↓↙← + 베기
레라 무츠베 : ↓↘→ + 베기
카무이 무츠베 : 마마하하에 매달려서 베기
야트로폭크 : 마마하하에 매달려서 레버와 A,B,C버튼중 하나를 누른다
마마하하 부르기 : ↓↙← + C 또는 →↘↓↙← + 베기
마마하하에 매달리기 : ↓↙← + C
연속기술 리스트
점프강버튼 베기➔레라무츠베
점프강버튼 베기➔안느무츠베
근거리 서서 중버튼 차기➔안느무츠베
근거리 서서 중버튼 베기➔안느무츠베
근거리 서서 강버튼 베기➔안느무츠베
앉아서 약버튼 발치기➔근거리서서 강버튼 차기➔중버튼 안느무츠베

NACORURU

나코루루의 공격포즈는 거의 변함이 없다

주특기인 안느 무츠베!

등장 캐릭터중에서 최고의 인기를 자랑하는 귀여운 소녀 나코루루. 나코루루의 대표적인 필살기중의 하나인 안느무츠베가 이번에는 사용한 다음에 반격받을 확율이 더욱 높아졌다. 나코루루가 사용하기 알맞은 연속기술은 점프후 강버튼베기와 연이은 레라 무츠베의 연속기술이 제일 적당하다.

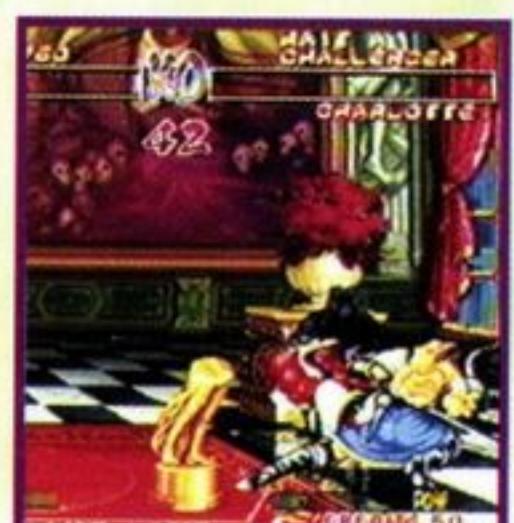
샤를로트

필살기 리스트

파워 그라데이션 : ↙↓↘ + 베기
스플래쉬 펀트 : 베기버튼 연타
트라이 슬래쉬 : →↓↘ + 베기

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➔서서강버튼 차기
점프강버튼 베기➔서서 중버튼 베기

여전히 던지기에 강한 샤를로트

샤를로트의 강버튼 차기 범위가 더욱 길어졌다

샤를로트의 검 부수기 기술

전작에 이어 더욱 성숙한 면을 보여주고 있는 샤를로트. 그녀는 전작과는 달리 완전한 변신을 보여주고 있다. 우선 '트라이 슬래쉬'라는 던지기 도구가 생겼다는 것이 전작과 비교해 크게 다른점이라고 하겠다. 그리고 상대와 힘을 겨룰 때에 선제권을 가지므로 던지기 공격에 유리한 캐릭터로 변모했다.

센료 쿄시로

필살기 리스트

풍열선 : ↓↙← + 베기
도미사자 : ↓↙← + 차기
화염곡무 : ↓↘← + 베기
회전곡무 : →↓↘ + 베기
혈연곡륜 : 점프중 정점에서 ↓ + AB를 동시에 누른다.

연속기술 리스트

앉아서 약버튼 차기➔앉아서 중버튼 차기
앉아서 약버튼 차기➔앉아서 약버튼 베기
앉아서 강버튼 베기➔약버튼 풍열선
앉아서 강버튼 베기➔약버튼 도미사자
점프강버튼 베기➔앉아서 강버튼 베기

화염곡무는 전작과 변함이 없다

열풍선은 그 속도가 빨라졌다

도미사자의 공격범위가 늘어났다

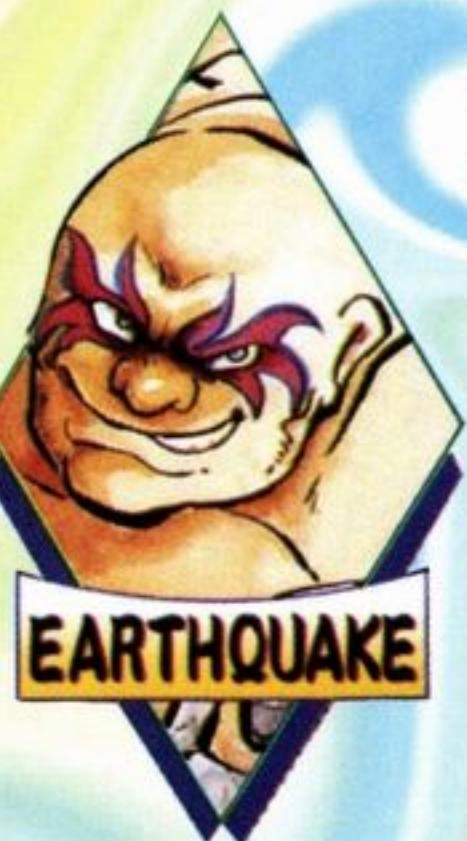
외견상 전작과 전혀 변화된 점을 찾아볼 수 없는 가부키검객 '쿄시로'. 솔직히 화면만을 본다면 새롭게 추가된 기술이 없기에 "변한게 없다"라고 생각하는 것이 당연하다. 그러나 직접 플레이해보면 달라진 점을 알 수 있을 것이다. 특히 도미사자의 공격유효범위가 상당히 넓어졌다는 것이 장점이라고 할 수 있다. 그 이외에도 회전곡무의 이동 스피드가 빨라졌기 때문에 공중에서 상대방을 제압하기가 더욱 쉬워졌다.

어스퀘이크

필살기 리스트

패트 하운드 : 점프중에↓+ 베기
패트 체인소 : 베기버튼 연타
패트 브레스 : ↓↙← + 베기
패트 레프리카 어택 : →↘↓↙←
+ BCD동시에 누른다
패트 카피 : →↙↓↘ + A 또는 B

연속기술 리스트

점프강버튼 차기➜앉아서 강버튼 베기
서서 중버튼 차기➜패트 프레스
서서 중버튼 베기➜패트 프레스

변함없이 거대한 몸집을 자랑이라도 하는 듯한 닌자 어스퀘이크. 다양한 기술의 증가로 더욱 바쁘게 움직이게 될 이 캐릭터는 이제야 제대로 닌자의 모습을 갖추었다고 할 수 있다. 우선은 닌자의 기본인 분신술이 있어 움직임이 느린 어스퀘이크라도 어느정도 스피디한 대전의 전개가 가능하게 되었다.

입에서 불을 뿜는 트레이저 헌터!? 상당히 강력해 보인다

과연 진짜는 어떤 것일까?

핫토리 한조

필살기 리스트

삼각점프 : 화면끝에서 점프방향과
반대로 레버를 입력한다
인법 폭염룡 : →↘↓↙ + 베기
열풍 수리검-개량 : 점프중에 ←↙↓↘ + 베기
짚단 떨어뜨리기 : 상대와 접근하여 →↓↘ + 차기
인법 그림자분신 : →↙↓↘→ + A 또는 B
인법 매미천무 : →↘↓↙← + BCD동시에 누른다.
인법 매미땅가르기 : 적에게 명중 당했을때에
BCD를 동시에 누른다.

연속기술 리스트

(멀리 떨어져) 약버튼 폭염룡➜매미 천무
점프강버튼 베기➜앉아서 강버튼 베기
점프강버튼 베기➜근거리 서서 중버튼 베기➜앉아서 강버튼 베기

아니! 한조의 수리검이 사라졌다!! 라고 놀라는 플레이어가 있을지도 모른다. 그러나 한조의 수리검은 사라진 것이 아니다. 단지 지상에서 사용이 불가능해진 것이고 그대신, 공중에서만 사용가능하게 되었다. 이것이 불편하다고 할 수 있지만 오히려 지상에서 사용가능한 폭염룡의 사용법이 변경되어 쓰기 용이하게 되었기 때문에 기술이 하나 늘었다고 보는 쪽이 좋을 것같다. 수리검 기술의 사용포인트는 '용호의 권2'에서 료가 사용하는 호황권과 같다고 생각하면 된다.

전작과는 달리 지면에서 솟아 나온다

갈포드

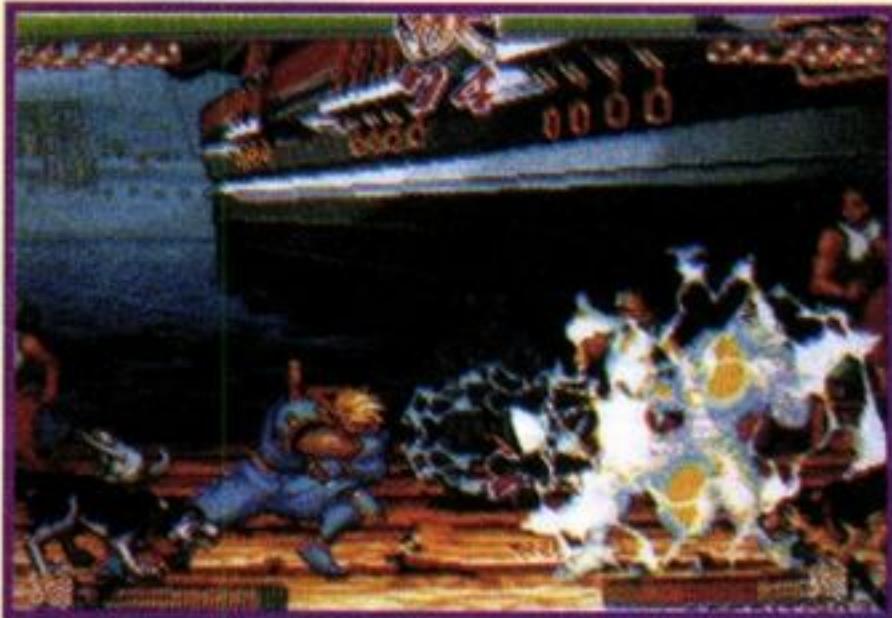
필살기 리스트

플라즈마 블레이드 : ↓↘→ + 베기
스트라이크 헤드 : 상대와 접근하여→↓↘ + 차기
섀도우 카피 : →×←↙↓↘→ + A 또는 B
리아 레프리카 어택 : →↘↓↙← + BCD동시에 누른다.
헤드 레프리카 어택 : 적에게 명중 당했을때에 BCD를 동시에 누른다.
러쉬 독 : ↓↙← + 베기
머신건 독 : ↓↙← + C
레프리카 독 : ↓↙← + D

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➡서서 중버튼 베기
점프강버튼 베기➡앉아서 강버튼 베기
근거리 서서 강버튼 베기➡러쉬 독
근거리 서서 중버튼 베기➡앉아서 강버튼 베기
근거리 서서 강버튼 베기➡멀리 서서 강버튼 베기

플라즈마 블레이드의 연출이 대단히 화려하다!

퍼피를 이용한 새로운 기술. 쓸만한 기술이다

한조가 '불'이라면 갈포드는 '번개'이다. 연출의 대부분을 차지하고 있는 번개

전작보다 움직임은 파워업했지만 기술적으로는 변함없는 유일한 캐릭터. 기술의 일람표를 보면 알 수 있지만 갈포드 본인은 전혀 달라진 것이 없다. 대신 퍼피의 기술이 한가지 바뀌었는데 그것이 '레프리커 독'. 퍼피가 몸을 사라지게 한후에 상대방의 머리를 노리며 나타난다. 그 이외에 검부수기 기술도 퍼피를 이용한다.

왕후

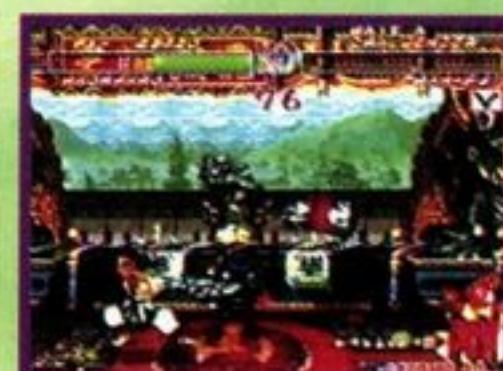
필살기 리스트

진기공폭전법 : ↓↙← + 베기
기공선풍격 : →↓↘ + 베기
기공대복살 : ↓↘→ + 베기
노발주격 : ↓↙← + C, D버튼을 동시에 누른다.

연속기술 리스트

점프강버튼 베기➡강버튼 기공선풍격
근거리 강버튼 베기➡기공선풍격
(중, 또는 강버튼)
근거리 강버튼 베기➡기공대복살

신기술인 기공대복살. 의외로 공격력이 강하다

이것이 기둥으로 사용하는 강베기. 그 위력은 대단하다!

기둥이 부숴지면 그다지 힘을 쓰지 못한다

전작과 비교해보아서 가장 많이 변모한 캐릭터가 바로 이 왕후이다. 왕후가 얼만큼 눈에 띄게 변했는가는 시력이 나쁜사람이라도 전작을 안다면 충분히 알 수 있을 것이다.
우선 검 대신 기둥이 생겼고 검이 없기 때문에 기술에 많은 변화가 생겼다. 더우기 굵은 기둥을 휘두르며 전진해오는 기공대복살은 의외로 공격효과가 대단하다. 아마도 방어와 공격이 동시에 된다는 느낌을 받을 것이다.

시라누이 겐안

필살기 리스트

독취설 : ↓↘→ + 베기

육탄돌격 : →↓↘ + 베기

손톱긁기 : →↘↓↙← + 베기

겐안 매미탈피 : ↘↓↙ + BCD버튼을 동시에 누른다.

겐안탈피:적에게 명중 당했을때에 BCD를 동시에 누른다.

연속기술 리스트

점프강버튼 베기 앉아서 강버튼 차기

서서 강버튼 베기 강버튼 육탄뚫기

앉아서 강버튼 베기 강버튼 손톱긁기

겐안의 대표적인 기술

이번의 잡기기술은 그리 큰 충격을 주지 못한다

화려하게 변모한 겐안. 그는 이번에 지옥의 왕을 목표로 하고 있다고 한다. 현재 겐안의 강점을 말한다면 전작과 변함없는 긴 강철손톱, 그리고 미끄러지듯 들어오며 펼쳐내는 연속기들. 그 중에서도 이번에 새롭게 추가된 겐안의 신기술 '겐안탈피'는 그 모습만으로도 플레이어에게 충격을 주지만 상대에게 주는 타격 또한 강력하다.

지옥의 패자! 그의 이름은 미즈키

드디어 모습을 나타낸 지옥의 무녀 미즈키!

미즈키가 데리고 있는 개는 강력한 공격을 자주 한다

미즈키의 공격은 술법을 사용한 공격이 특기

미즈키의 대표적인 특징은 여성이라는 점이다.(사실 어찌보면 중성으로도 보이지만...) 미즈키는 한마리의 개를 데리고 다니는데 그 개는 미즈키가 플레이어를 공격할 때의 거의 대부분을 차지한다. 우선은 미즈키의 재빠른 움직임의 패턴을 익히는것이 중요하다.

미즈키의 행동패턴을 보자면 전작의 라스트 캐릭터인 아마쿠사를 많이 닮았다는 것을 느낄 수 있다. 아마쿠사의 특기인 백열빰치기와 순간 이동술 등등... 최강의 검사를 자신의 목표로 삼는다면 반드시 넘어야할 벽! 바로 미즈키를 쓰러뜨리는 순간이 최고 검사로 인정을 받을 것이다.

엔딩

어둠속으로 사라지는 미즈키

지옥의 성은 서서히 사라지고...

어둠의 왕인 안브로시아는 다시 사라져 버린다

미즈키는 검사의 손에 의해서 사라져 버린다. 최후의 최후까지도 원념만을 남긴채... 그후 샤를로트는 지옥계에서 빠져나와있는 자신을 보게되었다. 그리고 자신의 전령인 비둘기'피에르'가 한사람이 쓰러져있음을 가르킨다. 그것은 바로 패왕자였다. 패왕자를 일으키려 다가가려했지만 패왕자의 마음의 위안격의 여성 '시즈'의 등장으로 곧 그 장소를 빠져나온다. 그 후, 그녀는 절벽위에서 자신의 사랑을 비웃듯이 새로운 결의와 함께 머리카락을 자르고 사라진다.

끝으로...

언제나 기다려왔다고 해도 과언이 아닐 정도로 설레이게 했었던 게임. 202메가의 대용량은 결코 헛되이 쓰여진 것이 아니였다. 방대한 육성과 리얼한 효과음, 그리고 더욱 화려하고 세밀해진 그래픽 등은 플레이어의 마음을 즐겁게 할 것이다. 특히 시나리오적 요소를 살려서 1인이 15인 전부가 아닌 12인만을 상대하게한 설정도 특이하다고 볼 수 있다. 기다림의 시간은 단시간이었지만 모든 것을 충족시켜준 게임이니만큼 그 수준을 평하자면 최고라고 말할 수 있는 대작이었다.

캐릭터 중의 하나인 샤를로트의 엔딩. 샤를로트는 자신의 사투가 끝난후에 그동안 길어진 머리카락을 자른후 하늘을 향해서 흩뿌려 버린다

CAPTAIN KANG

POLICE

POLIC

THE USER !
THE USER !!
THE USER !!!

NESCO 총판매원
● 주소 : 서울시 용산구 원효로 3가 51-30(원효상가아파트 305호)
● 대표전화 : (02)3272-3521 ● FAX : (02) 3272-3524